OPIS DO SYPHON FILTER 3

Nieoficjalny magazyn użytkowników konsol

PSX EXTREME

Cena 6,99 PLN
(w tym 7% VAT)

52

grudzień 2001

OPISY

SYPHON FILTER 3

RECENZJE

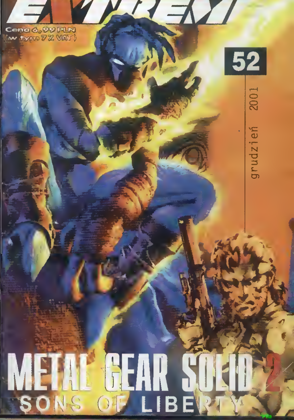
METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

GRAND THEFT AUTO 3

SILENT HILL 2

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

SOUL REAVER 2



METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

NDEX 34089R SSN 1429 72X
PSX Extreme

okładka: Soul Reaver 2 Eidos

ISSN 1429-172X INDEX 340898

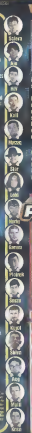
Grudzi

ROK V Numer 12/2001 (52)

Wydawca
GRUPA

Adres redakcji:
ul. Sokolska 65, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 203-52-18 do 21
redakcja - wew. 326
wydawnictwo - (tel./fax) wew. 329
Internet:
www.psxextreme.pl
Redaktor Naczelny:
Przemysław Ścierski (Mr. Ściera)
Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczko (Aju)
Z(Red)zinin:
Andrzej Błaszczyk (Loki)
Piotr Figlerowicz (Piotrek)
Mirosław Grabe (Gamera)
Norbert Konieczny (Norby)
Marcin Kosman (Koso)
Tomasz Kozioł (HIV)
Bartek Majewski (Kujot)
Artur Skowronowski (Mulli)
Tomasz Sinron (Star)
Piotr Starościk (ACE)
Marcin Teller (Myszaq)
Aleksander Wieczorek (Sasza)
Artur Włodarczyk (Shiva)
Maciej Żmuda-Adamski (Kali)
Współpraca:
Marcin Ambacki (Brodek)
Michał Wiesner (aLaYmAn)
Łukasz Mach (Dziado)
Praktykanci:
NAO, Zibi, Raspudin, Cox, Prezes, Kilo, El Loco
VIP J. Zaddański (Teruo)
Oprawa graficzna:
Andrzej Błaszczyk
Przemysław Ścierski
Mariusz Wawrzyk
Materiały graficzne:
Patryk Strojny "Klaja"
Sebastian Ciążołka
Automatyczna korekta tekstów :)
Tomasz Kozioł (HIV)
tel. kom. (0-608) 338282
Inspektor kontroli technicznej
Bartek Majewski (Kujot)
Łamanie i przygotowanie do druku
Andrzej Błaszczyk
Mariusz Wawrzyk (Bull)
Dział prenumeraty:
Aneta Majfara Dyżury:
wtorek od 13 do 15, piątek od 8 do 10
tel. (0-32) 203 52 19, w. 329.
Druk: Polligrafia S.A., Katowice
naświetlarnia: Marquard Press
Dział reklamy:
Sebastian Kajdan
tel. kom. (0-602) 80 94 38
Konto bankowe:
Bank Śląski o/Katowice
10501214-2200695245

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone, ani zmieniane na formy elektroniczne. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych i zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz ich screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



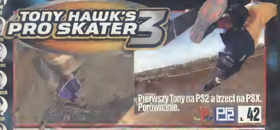
wYstępniak

I pomyśleć, że przed miesiącem chodziłem zakręcony... Toż to ironia losu, że jeden numer upgrada'ujemy jakimiś miernotami, a w kolejnym, znaczy się w bieżącym, nie możemy upchać wielkich hitów. Dlaczego jednego miesiąca pojawia się sześć "Gier Roku" (H: nie wybrzydzaj, wariacie, jeno ciesz gumiaki! Jest grubo jak nigdy, spoko-spoko...)? Nie ma w tym ani odrobiny przesady, podobnie jak w stwierdzaniu, iż PlayStation 2 jest na dziś dzień wymarzoną platformą do grania. Ujmę to młodzieżowo (H: je-je-je...): Czarnula RZĄDZI! Zresztą niektórzy z Was zdążyli się już o tym przekonać, bo sprzedaż PS2 wzrosła ostatnimi czasy kilkakrotnie. Tak, w chwili obecnej ta konsola zdecydowanie JEST warta swojej ceny (szczególnie giełdowej:). W temacie Szaraka i DC: niestety - utrzymują kiepawą formę, z której (co przykro mi oznajmić...) zapewne już nie zdołają się wygrzebać (zresztą... sami macie mózgi, więc potraficie czaić wątki...).

Nastał wreszcie moment, Drogi Czytelniku, kiedy to, odkładając na półkę bieżący numer PE, będziesz musiał podjąć BARDZO WAŻNĄ decyzję. "Grać albo nie grać?" - oto jest pytanie. Albo inaczej: "Mieć najlepszą obecnie platformę do grania, czy jej nie mieć?". Wiem - taka kasa (równowartość zakupu sprzętu) nie spada z nieba, tym bardziej, że nasz kraj zmierza po "równi pochyłej" - w dół. Gry też słono kosztują, ale... Ale zawsze jest jakieś rozwiązanie (o co chodzi? Ja nic nie wiem (H: jak zwykle)). Tak czy inaczej, zapraszam do lektury; tylko spokojnie, bez zbytniej podniety (uwaga na żyrandol!). To się dzieje naprawdę!□

Ściera

PS: Na koniec pozostaje mi tylko żałować, że nie dostaliśmy jeszcze GameCube'a, co - mam nadzieję - nadrobimy za miesiąc, testując go równolegle z... z... no zapeszam...
PS2: Z powodu wysypu gier na PS2, nie zdołaliśmy upchnąć kolejnej części opisu TTT (Kali) i dokończenia opisu trybu Decay z HALF-LIFE (HIV). Owe zaległości postaramy się nadrobić w przyszłym miesiącu. Sorka



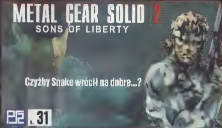
Pierwszy Tony na PS2 a trzeci na PSX. Porównanie. PS2 s. 42

SOUL REAVER 2

Czy Next-Genowy Raziel zmienił swoje oblicze? PS2 s. 55

eń 2001

Gry miesiąca


METAL GEAR SOLID 2
SONS OF LIBERTY

Czyżby Snake wrócił na dobre...?

s. 31

s. 26

grand theft auto III

Wirtualny bandyta robi zadymę!

SILENT HILL 2

Czy druga część horroru zachowała swój chory klimat?

s. 36

recenzje

BARBIE EXPLORER 72
CASTLEVANIA CHRONICLES 66
DRAGON BALL Z ULTIMATE BATTLE 62
FIFA 2002 63
MARTIAN GOTHIC UNIFICATION 68
M&M'S 72
NBA LIVE 2002 66
NECRONOMICON 30
SCOOBY DOO AND THE CYBER CHASE 72
SYPHON FILTER 3 60
TONY HAWK PRO SKATER 3 42

AGE OF EMPIRES 2 40
AIRBLADE 52
BATMAN VENGEANCE 67
DYNASTY WARRIORS 3 70
F1 2001 46
FIFA 2002 63
GRAND THEFT AUTO 3 26
GTC AFRICA 46
GUILTY GEAR X 71
KINETICA 73
LOTUS CHALLENGE 47
METAL GEAR SOLID 2 31
MOTO GP 2 50
NBA LIVE 2002 66
OKAGE SHADOW KING 65
SILENT HILL 2 36
SMUGGLERS RUN 2 51
SOUL REAVER 2 55
SUPERCAR STREET CHALLENGE 62
THE MUMMY RETURNS 70
THUNDERHAWK OPERATION PHOENIX 66
TONY HAWK PRO SKATER 3 42
VICTORIOUS BOXERS 71

90 MINUTES SEGA CHAMP. FOOTBALL 50
HEADHUNTER 59
NBA 2K2 64
VIRTUA TENNIS 2002 64

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS 80
DENKI BLOCKS! 81
EUROPEAN SUPER LEAGUE 81
HOT POTATO! 80
PARK BUILDER 81
SUPER STREET FIGHTER 2 X REVIVAL 81

opisy

s. 74 Syphon Filter 3

CO NOWEGO?

Liczba zapowiedzi w normie, co cieszy - będzie w co grać przez najbliższy rok i to zarówno na PS2 jak i inne konsole, no może poza nieco sztywniejącymi DC i Szarakiem.

shive@psxextreme.pl

Kolejni Naziści czekają na Twoje pociski!

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

PS2

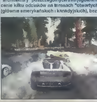
Wreszcie coś ruszyło się w temacie MEDAL OF HONOR dla PS2. Po małej przerwie związanej z MOH: UNDERGROUND, gdzie występowała kobitka z francuskiego Ruchu Oporu, teraz znów powraca lekko ubrudzony, ale wciąż żądny krwi Jimmi Petterson! Znów ściska w garści zimną stal karabinu, znów nerwowo sprawdza zawleczki granatów, znów ostro przerzedza szeregi zbrojnych korpusów Trzeciej Rzeszy. Jak zapowiada developer, misje i tym razem będą niezwykle zróżnicowane - od ataku na czołg, przez odbijanie jeńców, aż po dowodzenie oddziałem 4 szeregowców, czy ciche misje w przebraniu. A musisz wiedzieć, że ta strzelanina FPP zapowiada się naprawdę świetnie nie tylko pod względem wojennego klimatu - grafa również ma pokazać na co stać PS2. Zaawansowana architektura (zbombardowane miasto robi wrażenie!), szczegółowe postacie przeciwników, otoczenie przynajmniej w części ulegające zniszczeniom, realistycznie odwzorowane tereny zalesione, ciemne i wiejące chłodem lochy Nazistów... Chcesz więcej? EA obiecuje, że dostaniesz - już na początku przyszłego roku! Tylko dlaczego nic nie mówi się o opcji mulitplayer? Czyżby rozgrywka miała być nastawiona wybitnie na samotny scenariusz? Trochę to dziwne... □ [myq]

Potrzeba prędkości (na) PS2?

NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2

PS2

Seria NEED FOR SPEED była jedną z nielicznych, której faktu przeniesienia na PS2 nie zaanonsowało jak dotąd EA. Jak dotąd... Pod koniec października wypluta została informacja o rozpoczęciu prac nad oficjalnym sequelem trzeciej części gry, doskonale znanej choćby z Szaraka! Pamiętacie "trójeczkę"? Wprowadziła fantastyczne tryby zabawy z glinami, co samo w sobie okazało się strzałem w dziesiątkę! NFS: HP2 zaoferuje Graczom licencjonowane fury ze stajni takich firm, jak np. Ferrari, Porsche (patrz shoty - Carrera GT!) czy Lamborghini. W sumie wózków ma być dwadzieścia sztuk, brak jest jednak obecnie jakichkolwiek informacji o modelach - trwają "zabiegi" o pozyskanie odpowiednich licencji. Interesujący wydaje się być fakt "architektury" poszczególnych tras (ogółem ma być ich około dwunastu) - EA obiecuje wrzucenie kilku odcinków na terenach "otwartych", tzn. pomykać będzie można po bezdrożach (głównie amerykańskich i kanadyjskich), bez odgórnie narzuconych ograniczeń i trzymania się ściśle wyznaczonej trasy. Power, tego zawsze brakowało w serii NFS! Zastanawia mnie tylko grafioza - na pierwszych screenach prezentuje się koszmarnie, co zrzucam na barki wczesnego stadium prac. Motywem przewodnim, zgodnie z tytułem zresztą, są oczywiście tryby szarpania z udziałem glin - gonimy uciekającego pirata (zaistnieje możliwość stawiania blokad, kolczatek, współpraca z innymi patrolami), bądź sami wcielamy się w tego ostatniego. Fury będzie można upgrade'ować, nie zabraknie też Multiplayera na Splicie (niestety, tylko dla dwóch Graczy). I szkoda jeno, że za developing wziął się kanadyjski oddział BLACK BOX, bo chłopaki na koncie mają "hity" pokroju NASCAR 2001 (PSX) - ale bądźmy dobrej myśli. Pierwszy NFS na PS2 - zgodnie z planami EA - wjedzie w napędy naszych konsolek na przełomie kwietnia i maja przyszłego roku. □ [shive]



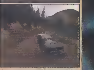
Piła

Szutrówka na Xpudełko...

RALLY SPORT CHALLENGE

Ha! Ze stajni DIGITAL ILLUSIONS [nb. płodzą jeszcze SHREKa (platformówka) oraz BATTLEFIELD 1942 (strzelanina FPP)] nadjeżdża na machinę "MałegoMiękkiego" kolejna szpilka, tym razem w formie racera. W RALLISPORT CHALLENGE twórcy obiecują zawrzeć kombinację rozmaitych typów wyścigów, zaczynając od tradycyjnego rally, a kończąc na jeździe po lodzie. Gracz będzie mógł toczyć pojedynki z czasem, bądź rywalizować z kumplami (maks. do 4), a co najważniejsze - do Waszej dyspozycji oddanych będzie ponad 25 licencjonowanych pojazdów, takich firm jak: Audi, Citroen, Lancia, Ford, Subaru czy Mitsubishi (plus ukryte 'zabytki' z 1980 roku). Co się tyczy kwestii grafiozy - developerzy chcą skorzystać z poweru drzemiącego w Xboxie, stawiając na bardzo realistyczne i bogate w detale otoczenie, przejawiające się nawet w takich szczegółach, jak falujące drzewa czy biegające zwierzęta i widzowie.

Oprócz tego, w grze zawarte mają być inne realistyczne efekty, mające być dostosowane do wielu czynników - np. typu wyścigu (podłoże) jaki będziemy prowadzić. Na razie nic nie wiadomo nt. liczby polygonów wpakowanych w modele bryczek, ale posiłkując się zdjęciami jedno jest pewne - będzie NAPRAWDĘ dobrze! Enyłej, szpila posiada spory potencjał, co przy dobrym obrocie spraw może równać się z kolejnym 'must-have'em' [illegible]. I co ciekawe, RC zostanie wydany przez MICROSOFT jako kolejny (w gąszczu) exclusive. Kiedy? Metka wydawnicza mieści napis "wiosna 2002", więc jeszcze "trochę" poczekamy;).□ [pLaY]



PRZEGLĄD OCEN INTERNETOWYCH

przyg. plaYinA

NAZWA GRY	PLATFORMA	OCENA: www.VideoGames.com	www.Gamers.com	www.Ign.com	PSX EXTREME
ARCTIC THUNDER	PS2	3,8	-	3,8	5+
BOMBERMAN TOURNAMENT	GBA	8,8	8,4	8,5	6+
CAPCOM VS. SNK 2: MILLIONAIRE FIGHTING 2001	DC	8,2	-		9-
CASPER: SPIRIT DIMENSIONS	PS2	-		6,0	5+
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX	PS2	8,8	8,0	7,4	8
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	PS2	7,8	7,5	8,0	7
DEVIL MAY CRY	PS2	9,1	9,0	9,8	9
EARTHWORM JIM	GBA	-	7,0	-	7+
EPHEMERAL FANTASIA	PS2	6,7	6,0	4,2	6
EXTREME G-3	PS2	8,8	8,2	8,4	8+
FORTRESS	GBA	6,8	6,5	6,0	4
GADGET RACERS	PS2	7,4	8,0	6,0	5
HOT WHEELS: EXTREME RACING	PSX	6,0	7,1	-	4
ICO	PS2	8,8	9,0	9,4	9
MIDION 3D	GBA	8,0	9,1	5,5	4+
MAT HOFFMAN'S PRO BMX	DC	7,8	8,0	8,1	8
MEN IN BLACK: THE SERIES	GBA		-	2,0	4
NBA SHOOTOUT 2002	PSX	6,1	-	-	5
NHL 2002	PS2	8,9	9,7	8,8	8
ONE PIECE MANSION	PSX	7,3	-	-	8
OOGA BOOGA	DC	7,2	8,0	8,4	7+
PARIS-DAKAR RALLY	PS2	2,8	-	2,0	6-
PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE	GBA	4,3	5,4	6,0	6+
PORTAL RUNNER	PS2	6,7	-	6,0	3
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X	PS2	8,8	9,7	8,8	8+
SAIYUKI: JOURNEY WEST	PSX	-	7,3	8,6	8+
SHEEP DOG 'N' WOLF	PSX	-	-	9,0	8-
SILENT SCOPE 2: DS	PS2	5,1	9,7	9,7	6+
SPIDER-MAN 2: ENTER ELECTRO	PSX	7,1	9,0	5,5	7-
SPY HUNTER	PS2	7,8	8,0	8,8	7-
STRETCH PANIC	PS2	7,1	1,0	7,0	4+
SUPER DODGE BALL ADVANCE	GBA	7,1	7,7	5,0	8
TALES OF DESTINY II	PSX	7,1	9,2	8,0	8-
TANG TANG	GBA	4,8		5,0	6+
TEST DRIVE OFF ROAD: WIDE OPEN	PS2	7,8		9,8	7-
TETRIS WORLDS	GBA			7,0	6
THE ITALIAN JOB	PS2	-	6,0	-	6+
TOP GEAR GT CHAMPIONSHIP	GBA	5,0	5,6	-	4
TWEETY AND THE MAGIC GEMS	GBA	3,2	3,0	4,5	6-
X-MEN: MUTANT ACADEMY 2	PSX	8,4	7,0	8,3	8
ZERO GUNNER 2	DC	-	-	8,3	7-

W wersji PAL pojawiły się ostatnio:

PSX: Backyard Soccer (Junior Sports Football)

DO WSZYSTKICH UŻYTKOWNIKÓW KONSOL
SONY
Playstation
KONIEC KŁOPOTÓW

Taki Koniec kłopotów z grami z USA i Japonii [illegible]
Oferujemy rewelacyjny **MULTISYSTEM** [illegible]
Będziesz mógł używać oryginalne gry z [illegible] ukazują się szybciej niż ich europejskie odpowiedniki [illegible] są **SZYBSZE**. Uzyskasz kolor z płyt **NTSC** na Twoim telewizorze w systemie **PAL** przez AUDIO-VIDEO
Multisystem można zainstalować we wszystkich modelach konsoli 1002 5501 5502 5551 5552 7001 7002 7501 7502

[illegible]

Prowadzimy serwis konsol w pełnym zakresie: regenerujemy lasery, wymieniamy czytniki, naprawiamy elektronikę

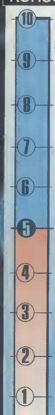
SPRZEDAŻ MULTISYSTEMU WYSYŁKOWO
HURT-DETAL 15 zł netto +22% VAT+ koszt wysyłki

SERWIS Tel./fax (058) 301-68-90

Ul. Targ Drzewny 12/14, 80-886 GDAŃSK

INTERNET: www.unirad.com

konsolo-METR



PlayStation

Sytuacja Szaraka jest stabilna... czyli wciąż kiepska :). Kolejny miesiąc w którym jest w ca grać, bo i "Tany 3" i "Syfon 3" dają radę. Ba! Nawet zapowiedzi nowych tytułów zagościły na stronach PE.

DAVID BECKHAM SOCCER to jedna z ostatnich (jeśli nie ostatnia) "gał" na Pleja. Firmowana nazwiskiem słynnego Anglika, niczym dobrym być nie może I... z pewnością nie jest. Słaba grafa, animacja tnąca niczym komar łatem i niewielka liczba zespołów - wystarczy, czy kontynuować? Cieszy za to fakt pozyskania przez BAGE (wydawca) odpowiednich licencji, więc nazwiska nie są poprzekręcane. Premiera jeszcze w tym roku, z kolei na początek przyszłego przewidziane są wersje na PS2, X-a, a nawet GBA. [shiva]

Ula-la! Nie wierzę! Europejski oddział SONY powierzył (mało znanej, ale co tam) grupie developerskiej UNIQUE DEVELOPMENT STUDIO stworzenie całkowicie nowego racera na Szaraka. Ścigałka ma być oparta o licencję WBC i takie też klimaty zaoferuje. Brak jest jakichkolwiek screenow; w sklepach gra (tytuł jak dotąd nie ustalony) pojawi się najwcześniej na przełomie maja i czerwca 2002. [shiva]

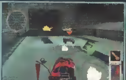
Amerykanie mają fioła na punkcie kretyńskich programów telewizyjnych - et, takich, jak na przykład "Bear In The Big Blue House". Ten jest czymś na wzór show skierowanego do najmłodszej części publiczności, w którym tytułowy Miś bawi dzieci (hmmm?). Neh, w każdym razie Szarak doczeka się gry na jego licencji - ale "cio to będzie", na razie nie wiadomo. [shiva]

Z ostatnich informacji z obozu SONY wynika, że przenośny monitorek do konsolki PSone faktycznie ukaże się na amerykańskim rynku jeszcze przed tegoroczną Gwiazdką. Sprzęt ma kosztować około 140$, przy czym - tak na dobrą sprawę - nie ma się zupełnie czym podniecać - odpowiedniki konkurencji (np. Interactu) są w sprzedaży już od dawna, oferując podobne możliwości, co nadchodzący ekranik ze znaczkiem SONY. [shiva]

Ocena określa kondycję konsol w [illegible] dokonuje MESWAN

Zdalnie sterowana rozpierducha

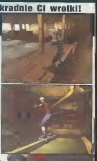
TM: SMALL BRAWL



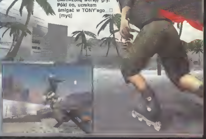
Kurka, tak patrzę na obrazki z tej produkcji i - sam nie wiem - strzelić sobie w łeb, zbluzgać SONY, czy napisać smutną prawdę, iż przesiadka na PS2 to w chwili obecnej mus dla każdego Gracza ? Gdzie te czasy, kiedy koderzy wyciskali z Szaraka siódme poty Ech! No nic, cieszyć się jeno wypada, że jeszcze jakieś kąski Plejak od czasu do czasu dostaje Nowy TWISTED METAL oparty jest na dobrze znanym schemacie cechującym serię (samochodowa rozwałka jak się patrzy), zmieniono jednak "nieco" ciężar gatunkowy, potężne opancerzone pojazdy zastąpiono zdalnie sterowanymi zabawkami (autka i motycykle) Wrzucono kilkanaście różnorodnych broni, blisko trzydzieści pojazdów i - co cieszy - naprawdę ciekawie zaprojektowano poszczególne mapy Większość poziomów usytuowana jest na terenach otwartych - ulica, plac zabaw, czy np ogródek przed domem Trasy zawierają sporo przeszkadzajek, power-up ów oraz bonusów i w tym temacie jest więcej niż fajnie O oprawie graficznej przez grzeczność nie wspomnę, ale SONY leci w kulеczki nieprzeciętnie, co widać już zresztą na przykładzie recenzowanego w bieżącym numerze trzeciego 'syfona' Premiera pod koniec listopada [shiva]

Jawor już niebawem ukradnie Ci wrotki!

ROLLING

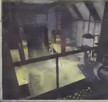


W chwili obecnej można wesoło czesać triki w rewelacyjnych THPS3 i AIR BLADE, niemniej coraz to nowszy developer próbuje urwać kawałek skejtowego tortu dla siebie. Taki plan ma właśnie RAGE, które na lato 2002 szykuje nic innego, jak grę traktującą o pomykaniu na rolkach! Czego możemy się spodziewać? Przede wszystkim świetnej animacji zawodników, bowiem do sesji Motion Capture przystąpił prawdziwy mistrz tego sportu - Cesar Mora (fakt, koleżka nie jest może u nas tak znany jak Adam Małysz, ale wierz mi - też potrafi skakać, ghe, ghe!). Zresztą grafa w ogóle zapowiada się smakowicie Wprawdzie trochę zbyt mocno skupiono się na projektowaniu technicznie zaawansowanych perków, zapominając o wesołym freestyle'owaniu na ulicach zatłoczonych miast (te tereny prezentują się bowiem dość ubogo), ale poczekajmy na ukończoną wersję gry. Póki co, ucrekam śmigać w TONY'ego □ [myq]



Na bezrybiu...

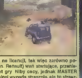
DELTA FORCE: URBAN WARFARE



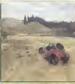
Ale numer, NOVALOGIC wyjechało z zapowiedzią całkowicie nowej produkcji na Szaraka! Gra powstaje od bardzo niedawna (premiera najwcześniej w okolicach maja przyszłego roku) w angielskim studiu deweloperskim REBELLION i sklasyfikować ją można pod postacią shootera FPP - tu bazującego na zmaganiach czteroosobowego oddziału elitarnej jednostki Delta Force. Kontrolować dane będzie poczynania każdego z jej członków (płynne przełączania się pomiędzy postaciami), a akcja - jak zresztą sugeruje tytuł - umiejscowiona została głównie w świecie dużych metropolii. Niestety, na razie zero jest konkretów - wiadomo jedynie o fakcie zrezygnowania z jakiegokolwiek scenariusza (rozgrywka to po prostu kolejne misje do wykonania), trudno też oceniać grafiozę - pierwsze shoty mówią tyle co nic i nie będę bawił się w proroka - osądźcie sami. Mnie cieszy zupełnie inna rzecz - jak widać nawet rok 2002 przyniesie jeszcze trochę nowego softu na PSX`a. [shiva]

Temu khem... racerowi już dziękujemy

MASTER RALLYE



Fani wyścigów niechaj zbierają kaskę na pudełko Billa, bo doprawdy produkcji w tych klimatach Xbox dostanie w ciągu najbliższych miesięcy DUŻĄ ilość. Kolejny zapowiadziany racer, tym razem przez MICROIDS, oferuje odzwierciedlenie zmagań tytułowego i jednocześnie mało znanego (słyszał ktoś o tym?), transkontynentalnego wyścigu bezdrożami Europy i Azji. Wszystko jest na licencji, tak więc zarówno poszczególne etapy, jak i ekipy (m.in. Renault) weń startujące, przeniesione zostaną na żywca w świat gry. Niby cacy, jednak MASTER RALLYE pod kątem oprawy wizualnej wypada strasznie, ale to strasznie plastikowo - zamieszczone obok shoty (na razie tylko z wersji na X-a) doskonale to uwypuklają. Rzuca się w oczy przesadnie niska różnorodność tekstur (non stop ten sam krajobraz - padaka) i praktycznie zerowa liczba obiektów, wskutek czego całość mimo woli przypomina tandetne produkcje z blachy. Nic konkretnego pewnikiem z tego nie będzie, a premierę wstępnie ustalono na początek przyszłego roku (najpierw Xbox, zaraz potem nowy Soniak). [shiva]



MAD GAMES
SPRZEDAŻ RATALNA

Centrum Handlowe
ul. Kondratowicza 37(Parter)
03-285 Warszawa
Tel./Fax (022)676-99-93
(0)503-515 251
(0)503 624 692

-SERWIS, MODERNIZACJA,
REGENERACJA PŁYT CD,
SKUP GIER
-GRY OD 30 ZŁ
-WYMIANA

www.madgames.apiha.pl e-mail: madgames@apiha.pl

Piła

konsolo-METR

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

PlayStation 2

Huh, o to się porobiło. takiego miesiąca jak ten nie było jeszcze ani razu w historii naszego magazynu! A to za sprawą PlayStation 2. Ludzie, kupujcie konsolę, bo warto!

Jak informuje SONY Poland, opóźni się w naszym kraju (i nie tylko - cała Europa) premiera niesamowicie wyczekiwanego WIPEOUT FUSION - data wydania, wcześniej figurująca pod znakiem 28 listopada, została przerzucona na niesprecyzowany jeszcze dzień grudnia. Z kolei 14 grudnia pokaże się "u nas" platformer ojców CRASHa - JAK & DAXTER. Przedsprzedaż obu tych tytułów powinna ruszyć pod koniec listopada. UWAGA!!! Info z ostatniej chwili - najprawdopodobniej WF ukaże się nie w grudniu, a dopiero w styczniu 2002. Eck! [skiva]

Modemy i adaptery sieciowe do PS2 obiecywało SONY amerykańskim Graczom najpóźniej jesienią tego roku, tymczasem... Tymczasem niemal pewne już jest, że sprzęt ów pojawi się na rynku dopiero w roku przyszłym! Nawet gry, które zdążyły się ukazać i posiadają zaimplementowaną opcję zabawy on-line (no, na razie jest jedna - THPS3), w instrukcji mają wyraźnie napisane, że program faktycznie wykorzystuje połączki przez Net, ale grać będzie można dopiero na początku 2002 roku, kiedy do sklepów trafią rzeczone modemy. Ej, panowie z SONY, w kulki lecicie, zwyczajnie lecicie w kulki! O Europie nawet nie ma chyba co pisać .. [skiva]

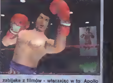
PARAPPA THE RAPER 2 wypłaty zostanie na rynek za oceanem w styczniu przyszłego roku - poinformował amerykański oddział SONY. Play Test wersji japońskiej wersji zamieściliśmy w #49 "ekstrima", wiecie zatem z tekstu redakcyjnego Oszołoma czego od tej gry można oczekiwać. Od siebie dodam, że wersje JAP i USA praktycznie niczym się od siebie nie różnią, a wciąż nie wiadomo, kiedy doczekamy się nowego PARAPPĘ w PAL-u. [skiva]

Ocena określa "kondycję" konsol w ciągu danego MIESIĄCA

Wielki bokser w wersji grywalnej

ROCKY

Ho-Ho! Zgadnijcie co tam na froncie przygotowuje dla Was Rage SoftWare? Ten angielski developer, który na karku ma już m.in. WILD WILD RACING (PS2), pisze kolejną grę na Czarnulę, tym razem o zmaganiach boksera-legendy (ladies and gentelmans...) - Rockiego!! Tak jeeeast (jak to mawiał Mutti podczas łupania mnie w T3;) Rocky Balboa uderzy do naszych czytników w grze pod prostym tytułem - ROCKY. "Wirtualny Włoski Ogier" bazować ma na serii filmów z panem "Stalowym", gdzie to chwalił się swoimi mięśniami;) Ryzykować na utratę zębów będziemy jako sam Rocky, bądź inny fikcyjny zabijaka z filmów - włączając w to Apollo Creed'a, Tommy Gunn'a, Clubbera Lang'a czy Ivana Drago. Prace nad grą są jeszcze we wczesnym stadium rozwoju, choć na shotach ta już prezentuje się obiecująco (można nawet rozpoznać tytułowego boksera). Niestety nie znany jest jeszcze wydawca - może to z racji na fakt, że autorzy zamierzają wypluć na rynek swoje dzieło dopiero na przyszłoroczną gwiazdkę. Ehh... trochę "se" po(sz)czekamy... a mi już ślinka cieknie. [pLaY]



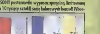
Piguła... krótko i na temat

YES, YES, YES! Odkryte ostatnie karty i znamy wreszcie jeden z najważniejszych czynników zaimplementowanych w WIPEOUT FUSION. Panie, Panowie - przed Wami oficjalny soundtrack! Na płycie z grą znajdą się następujący wykonawcy/utwory:

Amethyst-	"Blue Funk"
Blades & Naughty G-	"Beats Defective"
Braniac	"Neuro"
BT-	"SmartBomb" (Plump DJs remix)
Cut La Roc-	"Bassheads"
Elite Force-	"Krushyn"
Elite Force & Nick Ryan-	"Switchback"
Future Sound Of London-	"Papua New Guinea" (Hybrid Mix)
JDS-	"Punk Funk"
Humanoid-	"Stakker Humanoid 2001" (Plump DJs 2001 retouch)
Luke Slater-	"Bolt Up"
Plump DJs-	"Big Groovy Funker"
Timo Maas-	"Old School Vibes"
Utah Saints-	"Sick"

Z rzeczy jak dotąd niepotwierdzonych usłyszymy jeszcze dwa kawałki Orbitalu, m.in "Funny Break (One is Enough)" w mixie Plump DJs. Hmm, nie powiem, że nie mogłoby być lepiej, ale... Ludzie, wpakowali Luke Slatera! Nie mam pytań! CHCEMY GRAĆ! [skiva]

Przy okazji małego jubileuszu i wrzucenia na rynek 20-milionowego egzemplarza drugiego Plejaka, SONY postanowiło wypuścić specjalną, limitowaną (tylko 10 tysięcy sztuk!) serię kolorowych konsol! Whoo-



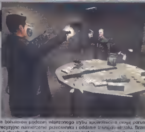
hooo! Zerknijcie na shota - srebrna "pieseczka" to power nieprzeciętny! W sumie dostępnych jest pięć wersji: Blue, Light Yellow, Metallic Silver, Snow White i Super Red, a cena w Japonii ustalona została na ok. 50 tys. jenów (ok. 1700 zeta). Na razie brak jakichkolwiek infosów o możliwości zakupu konsolek w Europie czy też USA. [skiva]

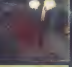
Jak wynika z ostatnich plotek, najprawdopodobniej trwają już prace nad trzecią częścią FEAR EFFECT na PS2. Przynajmniej takie informacje można nieoficjalnie usłyszeć od chłopaków z KRONOS DIGITAL (developer dwóch poprzednich części z Szeruka), bo EIDOS na razie milczy. Gra ukaże się najwcześniej pod koniec przyszłego roku. [skiva]

There is no spoon

MAX PAYNE

Tum-tu-rum-tum! Perełka, dzieło doskonałe, pozycja kultowa - nazw na produkcje pokroju MAX PAYNE'a nie brakuje, a gry tego typu okrzykuje się hitami na długo przed premierą. Nijako i gory narzuca się im "dyszkę" co samo w sobie złe z pewnością nie jest. Czy ktoś z Was wątpi np. w potęgę T4? Nie dziwi więc szajba wokół przygód Maxa, które zdążyły się już ukazać na placu z miejsca wzbudzając zachwyt blaszakowej społeczności. Teraz nadchodzi czas na konwersje na jedynie słuszne maszynki do szarpania. MAX PAYNE - jako gra sama w sobie - nie jest absolutnie niczym odkrywczym. Mamy widok TPP, mamy napakowanego kolesia który biega, skacze i strzela do (prawie) wszystkiego co się rusza. Mamy banalne zagadki w stylu "otwórz drzwi i idź dalej". Prawie TOMB RAIDER;) O co więc chodzi jakby? Prawdziwą rewolucją, swoistym novum w temacie gier, jest tutaj system i sposób eliminacji przeciwników. Wprowadzony do rozgrywki 'Bullet-Time' powoduje spowolnienie akcji, dzięki czemu wystrzelone kule przemieszczają się z efektem 'slow-motion' - patent doskonale znany z Matrixa. Ofkoz postacie bohaterów podczas włączonego trybu spowolnienia mogą poruszać się w normalnym tempie, co umożliwia precyzyjne namierzenie przeciwnika i oddanie trafnego strzału. Brzmi tak-sobie, ale MAX PAYNE'a warto zobaczyć choćby dla tego bajeru, bo power jest nieprzeciętny. Pozwolę sobie tu jednak nadmienić, że po pewnym czasie zabawa ta zaczyna nużyć (tak, tak!), co razem z Kaim, podczas pracy (nad pewną butelką 38% mineralnej, której Dziedu nie zdążył obalić podczas ostatniej biby) w Redakcji zgodnie potwierdziliśmy. A wracając do rozgrywki - innym sposobem eliminacji wroga są niesamowite akcje w postaci "lotów" naszego bohatera - Max wykonuje nieprawdopodobne wręcz skoki i uniki. Przykład oklepany, ale dla zobrazowania sytuacji go przytoczę - coś jak zagrywki Banderasa w Desperados. Przelecieć 10 metrów w powietrzu, wypluwając jednocześnie cały magazynek trzydziestoosmiomilimetrowego ołowiu - i jak tu się nie zakochać? Samych zabawek jest sporo - zwykłe 'dziewiątka', Uzi, dwa rodzaje shot-gunów, M16 czy dające radę nieprzeciętnie granaty. O oprawie graficznej nie ma sensu się wypowiadać - to jedna z najpiękniejszych gier, jakie kiedykolwiek wypluto na rynek PC. Wersja Xboxowa, z której notabene pochodzą wszystkie zamieszczone tu screeny (z PS2 chwilowo nic nie ma, ale idę o zakład, że poziom będzie przynajmniej taki sam, jak na X-ie), praktycznie niczym - poza nieco zmniejszoną, dopasowaną do odbiorników TV rozdzielczością - od blaszakowego pierwowzoru się nie różni. F[illegible]e, św[illegible] opracowane lokacje wewnątrz budynków (tereny na [illegible] także zachwycają) i udany system zniszczeń (rozwalić można praktycznie większość obiektów) nie wymagają żadnej rekomendacji. Na koniec mała uwaga - wydawcą wersji konsolowych jest TAKE2 (na blaszaku 3D Realms, twórcy Duke'a), ale za konwersje odpowiedzialne jest REMEDY, czyli debeściacka grupa tworząca ten projekt na PC. Premiera MAX PAYNE'a na obu konsolach ma się odbyć jeszcze przed końcem roku (grudzień). O jaaaa, co się będzie DZIAŁO, co się będzie DZIAŁO!
[shiva]





Nazywać się będzie 'Logitech Driving Force' i zawita do Polski w połowie listopada (gdy to czytasz, powinna już być w ofercie Logitecha - polecam stronę www.logitech-sklep.com.pl). Mowa oczywiście o kierownicy do PS2, będącej nieoficjalną następczynią słynnego, limitowanego kółka GT Force (opracowanego specjalnie z myślą o GT3: A-SPEC). Nowszy model jest nieco tańszy (429 zł, przy 499 zeta za GT Force) i w zasadzie oferuje dokładnie te same funkcje/możliwości, co model poprzedni - z opcją Force Feedback na czele. Kierownica bez problemu współpracuje z wszystkimi sagiełkami na drugiego Soniaka i jest obecnie najlepszym produktem tego typu na konsolkę SONY. [shiva]

SONY poinformowało, że zamierza nabyć od SQUARESOFTu 19% akcji tej firmy, co kosztować będzie blisko 124 miliony dolarów. Dzięki temu SONY stanie się drugim co do wielkości posiadaczem akcji SQUARE, z kolei "kwadratowi" dostaną - tak potrzebny im obecnie, po niewypale w postaci filmu "FF: THE SPIRITS WITNIN" - spory zastrzyk gotówki. [shiva]

Kolejna wyścigówka na PS2 nosiło będzie nazwę USA RACER. Motywem przewodnim są oikoz amerykańskie miasta (bo jak inaczej interpretować tytuł, hehe?!), m.in. ścigać będziemy się po takich metropoliach, jak Nowy Jork i Los Angeles. Ponadto, gra zaoferuje trasy umiejscowione w znanych miejscach USA - np. parku narodowym Yosemite (H. spodziewamy się Yogiego?) Developer (europejski DAVILEX GAMES) obiecuje ruch uliczny i obecność glin, a całość ma się ukazać zaraz na początku przyszłego roku. Shoty przeciętne; pewnikiem nic dobrego z USA RACER nie będzie. [shiva]

Od kilku miesięcy tworzona jest przez FROM SOFTWARE trzecia część ARMORED CORE, ale dopiero teraz obejrzeć można pierwsze konkretne obrazki z tej produkcji. Z ciekawszych rzeczy wiadomo na razie o niesłudze Multiplaya dla czterech Graczy (po zLINKowaniu) i poprawionej w stosunku do poprzedniczek grafie. [shiva]

Mało znana firma MAGICAL zapowiedziała wydanie na PS2 nowego tenisu, o całkiem przydługowej nazwie CENTRE COURT CHAMPIONSHIP TENNIS. Załączam pierwsze obrazki, informując jednocześnie, iż produkt zawierał będzie zaledwie cztery korty oraz osmu zawodników (bez licencji). Całość odważyło się wydać MIDAS, a premiera jeszcze w listopadzie. [shiva]

Pierwsze informacje dotyczące TITANIUM ANGELS pojawiły się dobre trzy lata temu. Actino-adventure, w którym sterujemy laską imieniem Carmen i jej "sympatycznym" współtowarzyszem podróży, Titanem - olbrzymim, mechanicznym pająkiem. Gra zmieniła platformę docelową już kilko razy i ostatecznie wyglądać ma na PS2 (przewiduje się także konwert na X-a). Data wydania wciąż nieoprecyzowana - mowa jest o roku 2002. [shiva]

Piła

konsolo-METR

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Dreamcast™

Jest Headhunter. Szkoda, że w zasadzie tylko on. Bez mydlenia oczu - DeCek umiera, bo liczba zapowiedzi oscyluje w granicach "trzech na krzyż". Konsola jest jednak tania i warto ją łyknąć dla nadrobienia zaległości.

Nie ujrzymy mało powiedzieć lajaie zapowiadających się "samolocików" z opcją on-line II systemem przesyłania głosu przez Sieć, w celu porozumiewania się z innymi Graczami za pomocą mikrofonu/słuchawek). SEGA oficjalnie skasowała PROPELLER ARENA i gra ma szansę ukazać się jedynie w Japonii. Jaja sobie robią - najpierw SHENMUE 2, teraz PA (po? No, to po PA!:)! [shiva]

Peter Moore - szef amerykańskiego oddziału SEGI, ustosunkował się do faktu skasowania z listy wydawniczej na Stany Zjednoczone drugiej części SHENMUE. W oficjalnym oświadczeniu gość napisał, że "to była trudna decyzja", której wszystkich powodów zdradzić nie może. Poprosił jednocześnie wszystkich fanów SEGI o... zrozumienie wobec wszelkich zmian strukturalnych, jakie ciągle zachodzą w firmie. Szkoda, że nie wspomniał, ile Bill im zapłacił za przerzucenie tego tytułu na X-a... W Europie ciągle SHENMUE 2 jest potwierdzone i ma się ukazać na początku przyszłego roku. [shiva]

Od pierwszego listopada SEGA wprowadziła opłaty za trzaskanie na serwerach SegaNetu! Miesięczny abonament kosztuje teraz 9,95$ i dobitnie pokazuje to, jak "błękitni" szukają kasy dosłownie wszędzie tam, gdzie tylko można "coś" wycisnąć z Graczy. Dla wszystkich szarpiących w naszym pięknym kraju po Sieci na DeCakach mam jednak dobre nowiny - są serwery (np. w Szwecji), na które wciąż można się dostać bez płacenia. Ot, jeden przykładowy dla zainteresowanych:
195.100.136.11:27968. [shiva]

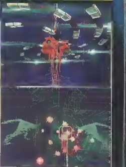
Często pytacie o adresy stron internetowych, skąd zassać można mini-gierki na VMU, bądź też "sejwy" z normalnych produkcji. Polecam odwiedziny świetnego serwisu: http://www.dreamcast.planetweb.com/ - szkoda jeno, że stany gry tam umieszczane, działają praktycznie wyłącznie z amerykańskimi (NTSC) wersjami. [shiva]

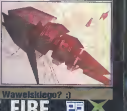
Ocena aktualnej "kondycji" konsoli w okręgu z danego MIESIĄCA

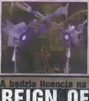
Kolejne "o co chodzi jakby?"

REZ

PlayStation 2 w tym miesiącu przechodzi prawdziwy rozkwit jeżeli chodzi o wydane świetne gry, dlatego też "CO NOWEGO" skurczyło się do minimum. Czemu o tym wspominam? Ponieważ gdyby nie to, to pewnikiem napisał bym Wam o wszystkim, co znajdzie się w nowej, nietypowej giercе od grupy United Game Artists nazwanej REZ. A wspomniałem o tej niezwykłości, ponieważ będzie to muzyczna strzelanina (podobnie jak SPACE CHANNEL 5)! Hah, koncepcja fajna, ciekawe tylko co z tego wyjdzie. Anyway zadaniem Gracza jest strzelać we wszystko co się rusza, aby uratować światową sieć komputerową. Grafę ciężko jest tu opisać, co zresztą możecie zaobserwować sami - wygląda to trochę nietypowo. REZ ma się pojawić na DeCe jeszcze w tym roku (jak go nie skasują, hahal), wersja na drugiego Pleja zaraz na początku przyszłego. [pLaY]



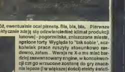




A bedzie licencja na Wawelskiego? :)

REIGN OF FIRE

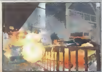
Gra powstaje w oparciu o film pod tym samym tytułem (z udziałem m.in. Matthew McConaughey'a i Christiana Bale), mający uderzyć do amerykańskich kin wiosną przyszłego roku. BAM! ENTERTAINMENT (dev.) gatunkowo klasyfikuje REIGN OF FIRE w segmencie action-adventure, z tradycyjnym widoczkiem zza pleców bohatera (TPP). A propos tego ostatniego - będzie ich dwóch ("ciebie jest dwóch?"), jako że wcielamy się albo w pogromcę smoków (strona 'dobra'), bądź też w samego smoka (strona 'zła', hehe!). Akcja oparta jest mocno na scenariuszu filmu, czyli innymi słowy ziejące ogniem potworki chcą opanować Ziemię - Ty im w tym pomóż, ewentualnie ocal planetę. Bla, bla, bla... Pierwsze shoty (chwilowo tylko z wersji na PS2) faktycznie zdają się odzwierciedlać klimat produkcji kinowej - pogorzeliska, zniszczone miasta, spalone forty. Wygląda to "tak sobie", aczkolwiek prace ruszyły stosunkowo niedawno, zatem... Wersja na X-a ma mieć bardziej zaawansowany engine, w konsekwencji czego wrzucone zostaną do gry znacznie lepsze (i w większej ilości) efekty świetlne oraz tekstury w wyższej rozdzielczości. Tyle na razie wiadomo, a szarpać w ROF będziemy najwcześniej za rok (wstępna data premiery - IV kwartał 2002) ☐ [shiva]

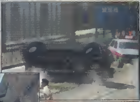


Piła

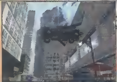
Dla fanów Yakuzy, czyli kąpieli i masaży wodnych :)

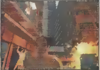
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSION

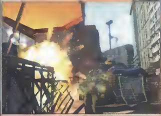


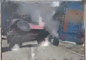


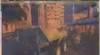
Kolejni developerzy wpadają na coraz to bardziej pokręcone pomysły mieszania poszczególnych gatunków gier. Tym razem mało znana firma BUNKASHA (made in Japan) podjęła próbę stworzenia niekonwencjonalnego racera bazującego na scenariuszu wiążącym poszczególne misje do wykonania, coś na wzór DRIVERa, połączonego z kozacko zapowiadającym się STUNTMANem. Przy okazji relacji z TGS-u, w poprzednim numerze PE pisałem o tym tytule, jako o DOUBLE STEAL, bo pod taką nazwą do tej pory był znany. Obecnie grę przechrzczono właśnie na WRECKLESS THE YAKUZA MISSION i... nie bez powodu. Wcielasz się tu w członka słynnej Yakuzy (jest również drugi, osobny scenariusz dla 'dobrej strony', gdzie hasać można pod postacią młodej policjantki), wykonując szereg misji ku chwale tej ostatniej. Misje są przeróżne, począwszy od eskortowania furgonetki z bronią, przez standardowe odstawienia danego chłopka w wyznaczone miejsce, czy wreszcie pościg za uciekającym pojazdem. Z bardziej ciekawych rzeczy zwraca uwagę np. misje polegające na szybkim zbieraniu i eliminowaniu bomb zrzucanych na ulice miasta z helikoptera. Generalnie czeka dużo wymiatania po ulicach Hong Kongu (akcja osadzona jest w tym właśnie mieście, a scenariusz czerpie bardzo wiele z azjatyckich filmów akcji tam umiejscowionych) i niesamowitych, efektownych dla oka wypadków (skok z pięciometrowej rampy? Czemu nie!). Ciekawie zapowiada się też tryb dla dwóch Graczy na Splicie. Gorzej z grafiką - na filmach WRECKLESS... ma solidne problemy z framerate'em, a całość wizualnie nie zachwyca. Swój urok ma, ale daleko tu do detali oferowanych np. przez STUNTMANa. Skośnoocy dostaną ten tytuł równo z dniem 15 lutego przyszłego roku, przy czym ACTIVISION (wydawca) niedługo potem powinien przerzucić go za ocean i do Europy. [shiva]









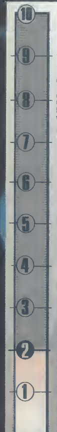


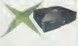
SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA
SERWIS
NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII
REGENERACJA I WYMIANA PŁYT CD
RATY

UL. SYRKOMLI 14
03-335 WARSZAWA
FAX: (022) 814 27 66
KOM: 0 501 707 919
0 501 196 694
WWW.SWIATGIER.ALPHA.PL

Piła

konsolo-METR





XBOX

Czekamy! Wszystko będzie jasne 15 listopada, kiedy to nasz człowiek kupi Xboxa w sklepie w Chicago i prześle nam go do Polski... No właśnie. Jak kurier nawali to ma wpier...ąbane maksymalnie.

W oficjalnym oświadczeniu, na specjalnie zwołanej konferencji prasowej, MICROSOFT potwierdziło datę wyplucia Xboxa na rynek europejski. Premiera konsolki Billa odbędzie się 14 marca 2002 roku, a kosztować ma ona... uwaga... 479 euro. W przeliczeniu na złotówki, stanowi to wydatek rzędu ok. 1725 zeta - sporo, nie? Z kolei sugerowana cena gier na X-a - 69 euro (ok. 250 zł). MS planuje wrzucić 1,5 miliona zabawek z zielonym logiem w ciągu nieco ponad trzech miesięcy (do końca czerwca 2002). [shiva]

COMMANDOS 2 już na sto procent okaże się nie tylko na PS2, ale również na konsolce MICROSOFTu. Premierę wstępnie ustalono na początek przyszłego roku, przy czym z tym ostatnim może być różnie - jak powszechnie wiadomo, EIDOS ma jakieś zboczenie na punkcie kasowania/przesuwania większości swoich produkcji:). [shiva]

W dniach 2 - 3 listopada odbyła się w Nowym Jorku (hmmm...) specjalna impreza MICROSOFTu, nazwana przez Billa "Xbox Unleashed". Każdy z obecnych bez problemu mógł szarpnąć w takie pozycje, jak np. PROJECT GOTHAM, DEAD OR ALIVE 3, CEL DAMAGE czy też HALO. Nawet, nie? A jeszcze większy jest w tym, iż za dobre osiągi, każdy z uczestników party dostawał specjalne punkty, które później (po uzyskaniu odpowiednio dużej ich liczby) mógł wymienić na jakąś nagrodę. Te "jakieś" nagrody, to np. prawdziwe autka pokroju Forda Explorera Sport (z wbudowanym TV i Xboxem...), wycieczka do Meksyku, konsola i gry. Huh! Bill szaleje, a co "u nas"? U nas można co najwyżej po gębie dostać (a to i tak trzeba sobie zapracować, haha!). [shiva]

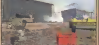
Nowy Plejak dostał właśnie sequela Moto GP, całkiem sympatycznych motorków, tymczasem posiadacze X-ów otrzymają konwersję części pierwszej - podrasowany nieco graficznie, zaktualizowane zostaną statystyki, dojdzie pięć nowych tras. [shiva]

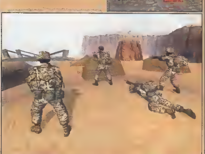
[illegible] "kondycję" [illegible] MIESIĄCA!

Husajn już zbiera na Xboxa

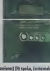
CONFLICT: DESERT STORM

Huh, uparli się, czy jak? Pudło Billa dosłownie zalewane zostaje ostatnio zapowiedziami gier z gatunku: "Jestem John, służę w elitarnej jednostce, zabijam dla przyjemności"... Zabawę w żołnierzyków ma dla nas tym razem firma SCI - w CONFLICT: DESERT STORM kontrolować będziemy poczynaniami czteroosobowej grupki służb specjalnych angielskiego SAS-u, a w niektórych misjach chłopaków z nie mniej elitarnego oddziału Delta Force. Akcja przenosi nas na Bliski Wschód - zaczynając w saudyjskim mieście Al Khafji, wylądujemy w miarę rozwoju gry w Iraku i Bagdadzie. Temat na czasie, co? Rozgrywka - z tego co zczaiłem na filmach - stanowi niezłą mieszankę elementów skradanki, strategii i czystej strzelaniny: tu trzeba się schować, tu szybko przebiec, tam znowu wysadzić jakiś ładunek. Boli, że grafika nieco bez wyrazu - poza niezłym wykonaniem postaci, mocno kuleje otoczenie, monotonna kolorystyka też daje po oczach. Perełki z pewnością nie będzie, ale może jakiś dobry "średniaczek"? Odpowiedź w II kwartale 2002 □ [shiva]

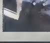




Piguła... krótko i na temat



Premiera systemu za oceanem dosłownie lada dzień, wrzucam zatem dwa obrazki ukazujące menu Xboxa - zarządzanie HaDekiem, Memorkami i tym podobne sprawy. Trzeba przyznać, że Bill się postarał i wszystko zrobione jest ze smakiem - duże, czytelne czcionki, nowoczesny sposób prezentacji. I tak zielone:) (H: spoko, że nie niebieskie - bym się porzygał...). [shiva]



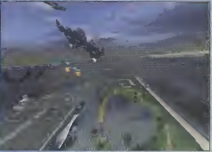
No, na - popatrzcie na obrazki z najświeższej przez KONAMI "symulacji" maszyn latających AIRFORCE DELTA: STORM. Gra ukaże się już niebawem (brak konkretów) i zawierać będzie ponad 50 licencjonowanych samolotów, doskonale zrealizowanych od strony technicznej. Grafika naprawdę pokazuje moc konsolki - wysoka rozdzielczość i masa wpakowanych w maszyny polygonów... dają radę? A jakże - DAJĄ RADĘ AŻ MIŁO! A tak poza tym czeka dużo strzelania, czyli to, co tygrysy lubią najbardziej! [shiva]

O takich grach mówi się, że są oryginalne - STUNG pozwala nam wcielić się w... owada. Widok z oczu insekta (FPP, hehe!) świetnie zrealizowane środowiska (hasałeś kiedyś po podłodze, mając 3 cm wzrostu?) i przyzwoita oprawa graficzna mogą sprawić, że po nowe dziecko PREY DIGITAL sięgnie całkiem spora Graczy. Do sklepów gotowy produkt ma trafić przed Gwiazdką. [shiva]

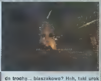
UBI SOFT zapowiedziała wyplucie nowego "szutera" FPP pt. LOSE CANNON. Pierwotnie tytuł ów miał się ukazać na piecu, ale... parę telefonów, jakiś przelew... i już jest na X-ie. Gra oferować ma możliwość przemieszczania się różnego rodzaju środkami transportu, a sterowana przez nas postać byłego żołnierza (teraz najemnika) wykonywać będzie szereg misji "za kasę". Tę ostatnią spożytkujemy na zakup broni, upgrade pojazdów itd. Brzmi fajnie, ale poczekajmy... co najmniej do II kwartału 2002 roku. [shiva]

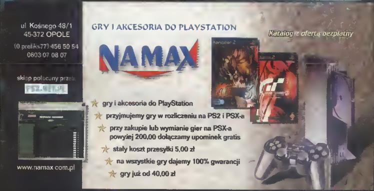
Huh! Ładne, naprawdę ładne!

YAGER



Hmmm, połączyć symulator maszyn latających z elementami action-adventure? Dziwny pomysł, he? Dziwny - nie dziwny, w każdym razie znajdzie swoje zastosowanie w nowej grze firmowanej przez THQ. YAGER (de facto tytuł wziął się od nazwy developera - YAGER DEVELOPMENT) wydaje się być prawdziwie specyficznym projektem, mogącym zamieszać nieco na skostniałym i mocno "sequelowym" rynku: świeży pomysł to ostatnio wyłącznie pobożne życzenia Graczy. Co my tu zatem mamy? Mamy Magnusa Tide'a - chłopka, któremu na przeszkodzie tradycyjnie staje zgraja złych przeciwników. Gość zasiada za sterami futurystycznych myśliwców, którymi pomykać można nad blisko dwudziestoma nie mniej futurystycznymi terenami. Patrząc na shoty, a także oglądając pierwszy trailer, buzia NAPRAWDĘ mocniej mi się zaokrągliła - modele maszyn, obiekty naziemne, szczegółowość i jakość otoczenia, są po prostu NIE-SA-MO-WI-TE. Obrazki pewnikiem lekko podrasowano, ale i tak... power! Zwróćcie uwagę zwłaszcza na rozdziałkę tekstur, ja jeszcze dodam fakt zaimplementowania mocno procesożernych efektów, m.in. bump-mappingu, co doskonale oddaje obraz ukształtowania podłoża (falująca woda na screenie z lotniskowcem - whooo-haaa!). Graficzny przepych - zgoda, ale też nie da się ukryć, że wszystko wygląda trochę... blaszakowo? Heh, taki urok gier na X-a. A co z tym action-adventure? Magnus pomiędzy misjami "latanymi", ma mieć możliwość hasania także po terenach naziemnych, z wykorzystaniem kilku rodzajów broni. YAGER w europejskich sklepach pojawi się w drugim kwartale przyszłego roku i może z tego być "coś" naprawdę dobrego...□ [shiva]





ul. Kośnego 48/1
45-372 OPOLE
(0 prefiks77) 456 50 54
0603 07 08 07

skiep polecany przez
PSX.NET.PL

www.namax.com.pl

GRY I AKCESORIA DO PLAYSTATION

NAMAX

Katalog z ofertą bezpłatny

- gry i akcesoria do PlayStation
- przyjmujemy gry w rozliczeniu na PS2 i PSX-a
- przy zakupie lub wymianie gier na PSX-a powyżej 200,00 dołączamy upominek gratis
- stały koszt przesyłki 5,00 zł
- na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji
- gry już od 40,00 zł

konsolo-METR

10
9
8
7
6
5
4
3
2
1+
1

GAMECUBE

I cisza. Głucho w głąb. Raz, dwa, trzy gry wyszły i cisza. Nintendo dwoi się i troi ale namacalnych tego skutków na razie nie widać. Pozostaje czekać... Ile? W tym czasie Xbox zje "kostkę", ba czy miliony fanatyków "N" będzie czekać?

Remake RESIDENT EVIL na GC, który ma już ustaloną japońską datę premiery (22 marca), być może ukaże się nieco wcześniej na terenie Stanów Zjednoczonych - poinformowała CAPCOM. "Nieco" oznacza w tym przypadku około miesiąca i amerykańska wersja najprawdopodobniej dostępna więc będzie za oceanem już w połowie lutego. [shiva]

Oto oficjalne informacje z amerykańskiego oddziału NINTENDO, dotyczące planowanych dat premier poszczególnych gier na GameCube'a. Potwierdzono, że jako launch titles ukażą się: LUIGI S MANSION, WAVE RACE: BLUE STORM, TONY HAWK S PRO SKATER 3, SWRS2: ROGUE LEADER. PIKMINa przesunięto na 3 grudnia. Tego samego dnia ukazać się jeszcze mają: SUPER SMASH BROS. MELEE i ETERNAL DARKNESS. [shiva]

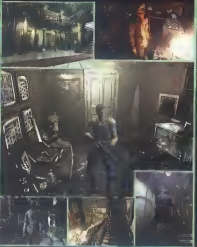
MIDWAY przedstawiła swój line-up na najbliższe miesiące w temacie nowej konsoli NINTENDO. Do 31 marca 2002 roku pojawią się: NFL BLITZ 2002 i SPY HUNTER (konwert z PS2), do 30 czerwca: RED CARD SOCCER, MLB SLUGFEST, GRAVITY GAMES BMX i GAUNTLET DARK LEGACY. Miesiąc później zawitać ma MORTAL KOMBAT 5 (wkoo-kaa!), NHL HITZ 2003 oraz NFL BLITZ 2003. Ciekawe tylko, czy chociaż jedna z powyższych gier nie zaliczy - tradycyjnie - obsuwy w kontekście obecnie ustalonej daty premiery. [shiva]

A jak wyglądają propozycje na najbliższe miesiące z obozu ACCLAIM? W listopadzie ukazać się mają: ALL-STAR BASEBALL 2002, konwersja CRAZY TAXI i DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2, z kolei na przełomie roku ujrzeć powinniśmy produkcje pokroju EXTREME G-3, NFL QB CLUB 2002, JEREMY MCGRATH SUPERCROSS WORLD oraz ALL-STAR BASEBALL 2003. Zwróćcie uwagę, że w część tych gier już można szarpać na innych konsolach, a reszta ukaże się z wyprzedzeniem na PS2 bądź X-ie... [shiva]

Kalejdoskop

Tradycyjnie już, dla maniaków RE prezentujemy kilka najświeższych fotek z RE1 które wypuściło CAPCOM

RESIDENT EVIL 1



Piguła... krótko i na temat

Tak wygląda "kostka" już po zamontowaniu nań przenośnego monitorka firmy Interact. Sprzęcik ten ostatni ma przekątną obrazu 5,4", kolorowy wyświetlacz oraz opcje dostosowania kontrastu, jasności itp. Do tego dwa wysokiej jakości wbudowane w monitor głośniczki oraz wyjście A/V, służące do podpięcia tunera TV, odtwarzacza DVD czy też po prostu innej konsoli. INTERACT rozpocznie sprzedaż wyświetlacza w dniu premiery GC w USA, czyli 18 listopada. [shiva]

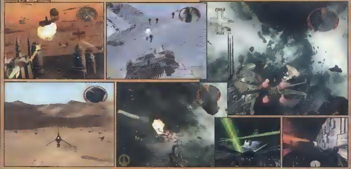
Nie tylko Panasonic ma w swojej ofercie specjalną wersję GameCube'a z wbudowanym odtwarzaczem DVD. Kolejną tego typu propozycją jest cudeńko o nazwie 'Game Q', na które preordery przyjmowane są w Japonii od końca października. Sprzęt, bardzo stylowo i nowocześnie wykonany, obsługuje (poza grami na GC oficz) płytki w standardach: DVD, DVD-R, VCD, CD-R, CD-RW i CD-Audio. Cena: 299$ [shiva]

Wrzucone shoty prezentują trzecią część TONY HAWKa na kostkę (PS2 i PSX swoje wersje już dostały; recki w numerze). Nie widać większych różnic pod kątem wizualnym w stosunku do edycji z drugiego Plejaka, nie będzie też żadnych nowych trybów, tras czy skaterów. Cząstki trikuko posiadacze GC będą mogli od 18 listopada; THPS3 jest jednym z launch titles na Stany. [shiva]

Wygląda coraz lepiej

STAR WARS ROGUE SQUADRON II: ROGUE LEADER

Pojawiły się nowe shoty (całkiem .całkiem!) z tej mocno wyczekiwanej (launch title na Stany - 18 listopad) i "dającej nadzieję" gry na kostkę. Z nowości producent podał także, iż gra supportować ma przenośny monitorek do GC (geez, tylko niby jaki to inny tytuł nie będzie go obsługiwać...? Mogli jeszcze napisać, że SWRS2: RL "pociągnie" też telewizor, hehe!), wciąż udoskonalana jest grafioza, doszły m.in. kolejne efekty świetlne, co doskonale widać na filmach. Te ostatnie potwierdzają również ultra-płynną animację (60 FPS-ów). Hit? Oby, bo po drobnych ftopach z LUIGI'S MANSION i drugim WAVE RACE, ludzie z coraz większym dystansem zerkają na nową konsolę big "N". [shiva]



Chcesz grać we wszystkie gry które są na rynku?BEZ PRZERABIANIA PSX'a?
Jedynym wyjściem jest:
GAME BOOSTER
Jedyne 85,-zł
Nie tracisz gwarancji na konsolę!!!
Nie działa w modelu 9002
Nazwa urządzenia może być inna

499,-

Wybierz swój zestaw!!!
Playstation PsOne
~~-Zwykły Pad -470,-zł~~
-Dual Shock Sony -539,-zł
-Dual Shock, 1Mb -559,-zł
-2xPad, 1Mb -495,-zł
-2xDual Shock Sony -609,-zł
-ROCZNA GWARANCJA-

500 129 129 130

-Action Replay DC -180,-
-Karta Pamięci 1Mb DC - 60,-
-Karta Pamięci 2Mb DC - 79,-
-Karta Pamięci 4Mb DC - 99,-
-Wibracja DC - 60,-
-Kabel RGB HiFi DC - 30,-
-Klawiatura,Myszka [illegible]

Ka
Kart
Dual
Joypa
K
Przed
Ob

1399,-!!!
MODERNIZACJA PS2 NA PALINTSC!!!
Karta Pamięci 8MB Sony -160,-
Karta Pamięci 8MB -140,-
Dual Shock 2 Sony -150,-
Action Replay 2 -180,-
Piloty na DVD od 65,- do 1[illegible]
Podstawka - 39,-

"SYNITOPS VIDEO GAMES"
SŁOWIKOWSKI KAROL
UL.SVOBODNA 41 P.3 50-089 WROCŁAW
TEL.(071) 782-85-58 ,TEL.KOM. 0-501-151-757
E-MAIL: SYNITOPS@PNET.PL

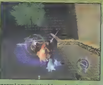
SERWIS
Naprawimy każdą konsolę i nie obedrzemy cię ze skóry

!!!Poszukujemy hurtowych odbiorców z całej Polski!!!
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

PONIEDZIAŁEK [illegible]

Obi sam sobie dobrze zrobi

SW: OBI-WAN

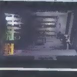


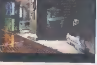
Następna… Nie wiem, ile jeszcze gier wypuści LUCAS ARTS na motywach przygód bohaterów "Gwiezdnych Wojen" (słyszał ktoś utworek pod tym tytułem, mocno promowany ostatnio w Radiostacji? Daje radę!), ale może to i lepiej, bo po co się denerwować Khem Akcja SW OBI-WAN umiejscowiona jest przed wydarzeniami filmowego "Episode I" - wcielając się w Kenobiego, na Gracza czekać ma ponad 15 poziomów, w scenerlach doskonale znanych fanom sagi Sama gra jest kolejnym action-adventura, z kamerą TPP i 'machaniem mieczykiem', jak zwykłem to określać Grafa nawet całkiem niezła, z dobrze dobranymi teksturami i sporymi przestrzeniami (zero doczytywania czy mgły), aczkolwiek … czegoś tu brakuje - wszystko (zresztą nie pierwszy raz w produkcjach spod znaku SW) jest jakoś sterylne, sztuczne, bez polotu Rzemieślnicza robota - i tyle Na hit bym nie liczył prędzej wypada wstawić kolejną notkę 'nabijacz kasy' Ale, ale - BARDZO interesująco zapowiada się zabawa na dwóch Graczy! Oprócz trzaskania w normalnym trybie Story (Split), autorzy szykują też specjalne areny do walki w trybie Battle (też na Splicie). Co z tego wyjdzie - już 19 grudnia "się zobaczy" □ [shiva]

Virtua SWAT…

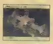
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

Kombinacja SWAT3 (blaszak) z VIRTUA COP! Miks ten jest dziwny i zaskakujący, gdyż pierwsza ze wspomnianych gier jest taktycznym shooterem, gdzie najpierw ustalamy co i jak, a potem skrupulatnie wykonujemy całą akcję (coś a'la RAINBOW SIX, który rozpowszechnił system jednego, śmiertelnego strzału), natomiast 'Wirtualny Glina' - arcade'ową strzelanką na guna. Ciekawe więc, jak autorzy połączą system strzelania tych bardzo podobnych, ale jednocześnie jakże odmiennych gier Grę więc chyba można określić jako "taktyczno-arcade'owa wyrzynka' (co chyba się wyklucza,) Enyłej, założenia gry teoretycznie jest proste - wcielamy się w grupkę najemników [m in w snajpera i technika (upc, upc,)], aby, kierując każdym z osobna, uratować niewinnych zakładników oraz wyeliminować nieproszonych gości Wiadomo również, że nie zabraknie trybu na 4 Graczy, choć nie sprecyzowano jeszcze, jak to będzie się dokładniej przedstawiało Granicznie SWAT GST prezentuje się świetnie Co więcej - wysoka rozdziałka, świetnie wykonane otoczenie i postacie, oraz engine, który na mój gust będzie zmodyfikowanym ze SWAT3 □ [pLaY]

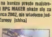




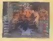
Piguła… krótko i na temat



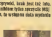
Był już RPG MAKER na Szaraka, teraz będzie na PS2 Środowisko gry (programu?) jest w pełnym 3D - można zoomować i obracać w każdym kierunku stworzone wcześniej tereny/postacie; załączone kody źródłowe pozwalają tutaj na bardzo proste majstrowanie tych ostatnich W Japonii RPG MAKER ukaże się za sprawą ENTERBRAIN (dev.) 20 marca 2002, nie wiadomo jednak czy dotrze do Stanów bądź Europy [shiva]



Pozycja genialnego PRO EVOLUTION SOCCER od KONAMI jest niezagrożona - to oczywiste, ale niektóre firmy wciąż próbują swych sił w temacie piłek kopanych Po beznadziejnej w tym roku FIFIE 2002, alternatywą może okazać się UEFA CHAMPIONS LEAGUE SEASON 2001/2002 - kontynuacja gry znanej z Szaraka Zaktualizowano statystyki, zmieniono engine i… zobaczymy, co z tego wyjdzie Już w grudniu [shiva]



Jest pierwszy shot z THE HOUSE OF THE DEAD 3! Ludziska - JAK TO WYGLĄDA! Power, dobrze chyba się stało, że SEGA przerzuciła ten tytuł na maszynkę Gatesa (exclusive) Na razie nic nie wiadomo w temacie dostępnych trybów rozgrywki, brak jest też info, jak będzie z obsługą guna (pewnikiem tylko sprzęcik MS) W zasadzie jedyne, co wiadomo, to wstępna data wydania - w Stanach luty 2002 [shiva]



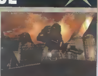
Nastąpiła drobna korekta tytułu płosnej gry MALICE (notabene ciągle opóźnianej - ostatnio na końcówkę 2002 roku…), która ostatecznie pojawi się na konsolce Billa pod nazwą MALICE KAT'S TALE. Przypomnę, że ta bardzo ciekawa platformówka, w której sterujemy poczynaniami małej dziewczynki Malice, pisana jest przez ARGONAUT - twórców obu części CROCa Aha, najprawdopodobniej ukaże się też wersja na PS2! [shiva]

Mysze prodnbnjo się w bieżącym numerze powmego szmattowego, brukowego pisma o prock (PSX EXTREME czy coś…) przy okazji recenzji drugiej części SILENT HILL na PS2, tymczasem KONAMI właśnie udostępniło konkretne informacje dotyczące wersji na X-a. Numero uno - będzie więcej trybów zabawy (innym słowy - więcej grania, dodatkowy scenariusz pozwoli na bowiem na ok. 4 - 5 godzin szarpania) Numero duo - znacznie podrasowano oprawę wideo: lepszej jakości są tekstury, a i polygonów w SILENT HILL 2 RESTLESS DREAMS (oficjalny tytuł) jest podobno więcej niż na drugim Plejaku Screeny tego nie potwierdzają… [shiva]

UNIVERSAL STUDIOS PARK ADVENTURE coraz bliżej, KEMCO wypluło właśnie konkretne screenshoty z tej produkcji, będącej czymś na wzór doskonale znanego posiadaczom PSX-ów i PS2, THEME PARK WORLD - budujemy własne wesołe miasteczko, w celu przyciągnięcia jak największej liczby klientów i dojenia tych ostatnich z kasy. Do każdej z atrakcji można wejść i sobie tam niezle pobosać Takich swego rodzaju mini-gier i puzzli jest spora [shiva]

Brutale w akcji :)

BRUTE FORCE



Na specjalnym pokazie Xboxa w Cannes (X01) MICROSOFT sypnęło informacjami nt. nowego projektu szykowanego na X-a - BRUTE FORCE. Za sprawą DIGITAL ANVIL (dev.), firmy odpowiedzialnej m.in. za STARLANCERa na DC, posiadacze Xboxów dostaną do rączek bardzo ładnego, taktycznego shooterka TPP. Dowodzimy grupą 4 komandosów (m.in. snajper, koło od "niewidzialności", spec od broni ciężkiej), pomiędzy którymi możemy się przełączać w dowolnym momencie. W chwili, gdy kierujemy poczynaniami jednego z członków oddziału, reszta sterowana jest przez konsolę, my zaś tylko możemy wydawać im proste komendy. Zatem Gracz będzie zmuszony do umiejętnego wykorzystania indywidualnych umiejętności swoich żołnierzy i perfekcyjnego zgrania całej grupy. Do eksploracji zostaną oddane 4 wielkie światy, które, jak donoszą nasi szpiedzy, prezentują się naprawdę wspaniale (przygotowane z rozmachem i dbałością o szczegóły). Niezłą jazdę zapewnią nam odpowiednia tabletki - znaczy się pokaźny arsenał) - miotacza ognia, bazooki, miniguny, gogle na podczerwień, "niewidzialność". Dodatkowym plusem ma być Multiplayer na 4, gdzie każdy Gracz steruje jednym komandosem w trybie Cooperative. Będzie ostro! BRUTE FORCE spodziewajcie się wiosną 2002 □ (raq)

Ścierwo to bubel, A HIV to parchawiec

LOONEY TUNES SPACE RACE

LOONEY TUNES SPACE RACE w wydaniu na PS2 zawierać ma kilka usprawnień, nowych tras i innych (względem wersji z Makarona). Ale po kolei - będą to cartoowe wyścigi (coś a la CRASH TEAM RACING), w których do wyboru będzie dziewięć znanych z kreskówek, zwariowanych postaci takich jak: Wile E. Coyote, Daffy Duck, czy Sylvester. Pocinać nimi będziemy na specjalnych "pędzidłach", aby zostać zwycięzcą mistrzostw oraz wygrać dożywotnie zaopatrzenie w produkty ACME. Obiecane jest 8 światów (w tym 2 nowe dla Sono-maniaków), 13 tras, 3 tryby trudności oraz kilka nowych, całkiem niezłych power-upów. Developer poszedł na łatwiznę i posłużył się tym samym kodem gry (z małymi modyfikacjami), na którym opierała się wersja z DeCeka. Grafioza wykonana została przy użyciu ostatnio bardzo lubianego cel-shading (jak na DC). Premiera szpili odbyć się ma w marcu 2002 roku [pLaY]

CENY W KRAJU | SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA | NAJLEPSZE CENY W KRAJU | SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA

- SPRZEDAŻ HURTOWA I DETALICZNA,
- SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA (24H),
- NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII,
- SPRZEDAŻ RATALNA.
- SERWIS I CZĘŚCI ZAMIENNE DO KONSOL, NAPRAWIMY KAŻDĄ KONSOLĘ.

TEL

TEL

TEL

Swiat Konsol S.C

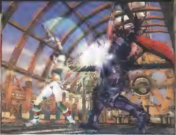
ul. Lwowska 13
65-001 Zielona Góra
tel/fax: (068) 320-57-95
tel. 0-609-020-194
0-609-562-655

Piła

Soul Calibur 2

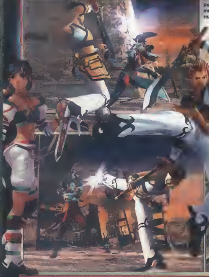
Bijatyka • Namco • 2002

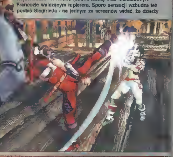
Wokół SOUL CALIBUR 2 jest coraz więcej zamieszania, nadchodzące mordobicia wzbudza obecnie chyba najwięcej sensacji spośród wszystkich bijatyk [illegible] informacja (jeszcze oficjalnie nie potwierdzona), iż NAMCO i NINTENDO wspólnie opracowują płytę arcade opartą na technologii GameCube'a - i to właśnie na niej ma hulać automatowa wersja SOUL CALIBUR 2! Pojawiły się więc wątpliwości, czy prezentowane do tej pory screeny pochodzą w końcu z System 246 (opartego o technologię PlayStation 2), czy z płyty wykazującej powinowactwo z GameCube'! Z pewnością w przyszłym miesiącu będzie wszystko jasne. Tymczasem ujawnione zostały informacje dotyczące fabuły. Minęły cztery lata od wydarzeń z pierwszej części SC. Soul Edge nadal istnieje i teraz ma władzę nad duszą INNEGO wojownika (nie Siegfried!), którego przekształcił w Nightmare'a. Powracają zabijacy znani z poprzednich części wzbogaceni tak o nowe ciosy, jak i przemodelowane stare zagrania. Oczywiście pojawią się też zupełnie nowi wojownicy. Jeżeli chodzi o starą ekipę, to na pewno w SC2 wystąpi Siegfried, Mitsurugi, Ivy, Astaroth, Taki (widać wyraźnie, że znacznie powiększyła sobie biust! Przypominam, że mamy tu drugą połowę XVI wieku:), zmieniony Nightmare, wspomina się też o obecności Yoshimitsu, Xianghuy, Cervantesa, Voldo, Kilika i - mimo obecności Hon Yun Tsunga - występie Hwanga (!!!). O ww. nowym wojowniku - Hon Yun Tsungu (czy też Hong Yung Sungu - na razie występują niewielkie rozbieżności odnośnie nazwy tego wojownika) - co nieco było już wspominane na łamach "Kącika bijatyk", jest to wojownik swego czasu służący wraz z Hwangiem w Siłach Obrony Wybrzeża Korei, walczy więc podobnym stylem, aczkolwiek ma posiadać znacznie bardziej rozbudowany repertuar ciosów nogami.

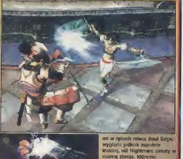


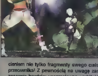
Wystąpi też Cassandra Alexandra - 21-letnia siostra Sophitii, mająca walczyć podobnie jak starsza siostra.

Zupełną za to nowością jest przedstawiona niedawno Talim 15-letnia wojowniczka pochodząca z południowo-wschodniej Azji. Posługuje się ona dwoma krótkimi mieczami będącymi skrzyżowaniem z pałkami Tonfa - każdy z mieczy wzbogacony jest o ostry pazur oraz dodatkowy uchwyt wykorzystywany w technikach obrotowych. Mówi się o tym, że będzie ona posługiwała się szybkimi ciosami, które będzie można linkować jak u Maxiego! Mniam! Da się też słyszeć plotki o dwóch kolejnych wojownikach: Wovamie (młoda laska) oraz nienazwanym Francuzie walczącym rapierem. Sporo sensacji wzbudza też postać Siegfrieda - na jednym ze screenów widać, że dzierży





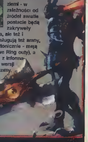




on w rękach miecz Soul Edge; wygląda jednak zupełnie inaczej, niż Nightmare zakuty w czarną zbroję, któremu powiewa z tyłu CZERWONA (nie blond) kita. Odnośnie systemu walki przebąkuje się co nieco o dwóch nowych elementach - "Avoid" i "Break". Nie wyjaśniono jednak, do czego dokładnie będą się one odnosiły (Avoid - jakieś specjalne side stepy? Break - zniszczenie broni przeciwnika? Przebicie czyjegoś bloku?).

Screeny oraz filmy już z wczesnej wersji tej gry milutko rozszerzają źrenice. Zadziwia przepych strojów, jakość i bogactwo tekstur, soczystość kolorów i obecność niesamowicie wyglądających efektów rozbłysków i iskier. Doskonale widać zmienną, bardzo wyraźną mimikę postaci (aż czuje się agresję, zdeterminowanie i krzyk Mitsurugiego zadającego cios). Znacznie bardziej dopracowana zostanie też gra świateł i cieni, tutaj cień postaci nie będzie tylko czarnym konturem na ziemi - w zależności od źródeł światła postacie będą zakrywały cieniem nie tylko fragmenty swego ciała, ale też i przeciwnika! Z pewnością na uwagę zasługują też areny, znacznie bardziej urozmaicone architektonicznie - mają być one częściowo ograniczone (możliwe Ring outy), a także nieregularne w poziomie. Zgodnie z informacjami od NAMCO, gra ma się ukazać w wersji arcade jeszcze podczas nadchodzącej zimy, raczej w bieżącym roku!!! Wersje konsolowe ukażą się nie wcześniej, jak w drugiej połowie 2002 r. Ten tytuł jako pierwszy otrzymać ma GameCube, dopiero później pojawią się wersje na PlayStation 2 i Xboxa!

[Kali]



SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
BEZPOŚREDNIA, DETALICZNA I HURTOWA
Do 30 km - dowóz konsoli, innych produktów (pow. 400 zł) GRATIS

PlayStation
(złóż sam Swój zestaw: PS One + np. akcesoria + np. gry = SUPER CENA! - tel.)

+Dual Shock **SONY***	89zł
+**Power Shock** (zastępuje Dual Shock SONY)	59zł
+Joypad PSX standard (kabel 180 cm!)	25zł
Mysz	49zł
+Przedłużacz (do joypada itp.) / Link Kabel (multiplayer na 2 konsole)	22/22zł
Karta Pamięci 15/30/do120 bloków	20/39/49zł
Karta Pamięci **SONY*** 15 bloków (używana/nowa)	29/49zł
+Kabel euro: RGB/RGB+CHINCH (NTSC)	18/20zł
PAL / NTSC konwerter (obraz w grach NTSC i PAL w kolorze przez Antene, chinch)	49zł
Game Hunter 1Mb/2Mb (rozkodowuje gry, ukryte trasy, nieśmiertelność itp. i czyta WSZYSTKIE "gry")	59/65zł
Multi Pad (na 1 konsoli multiplayer do 4 graczy)	79zł
+Kierownica **Cyber Wheel XP** (współpracuje z PSX i PS2)	229zł
PS-PC Connector (podłącz do PC osprzęt z PSX-a)	39/59zł
Czytnik CD-ROM do PSX/PS One (+ montaż gratis)	tel
Talerz do czytnika CD-Romu (+ montaż gratis)	45zł
+GRY (używane/nowe - także wymiana)	od 29/49zł

PlayStation 2 - tel.
(PRZYJMUJEMY W ROZLICZENIU PlayStation, Dreamcast, Game Boy GB Advance)

Dual Shock 2 **SONY***	139zł
Power Shock 2 (zastępuje Dual Shock 2)	79zł
Karta Pamięci 8MB **SONY***	tel
Karta Pamięci 8MB **"Mad Catz"**	tel
Mega Memory 16MB **DATEL** (karta pamięci 16MB)	tel
Multi-Player Pad 2 (na jedną konsoli multiplayer do 4 graczy)	119zł
Action Replay 2 (ver. 1.3 1.9)	179zł
Piloty (do DVD do PS2 i PSX, „Xtreme" „SONY" i inne)	od 65/139/tel zł
Kabel S-VHS	39zł
DVD Region X (zdejmuje 2 blokady oglądaj filmy DVD z WSZYSTKICH REGIONÓW przez RGB)	tel
Kierownica **Cyber Wheel XP** (współpracuje z PSX i PS2)	229zł
GRY (nowe i używane - także wymiana)	od 79zł

PRZERÓBKA PSX/PS One i PS2 - na PAL-NTSC, NTSC-PAL, RGB (PS2)
* - OZNACZA AKCESORIA ORYGINALNE PRODUCENTA KONSOLI
+ WSPÓŁPRACUJE Z PLAYSTATION 2
NAPRAWIAMY I SKUPUJEMY KONSOLE ORAZ GRY
WYMIANA GIER I KONSOL - TAKŻE MIĘDZYKONSOLOWA

Dreamcast	tel
Joypad **SEGA***	119zł
Karta Pamięci x1 **VMS***	119zł
Karta Pamięci x1/x4	59/99zł
Joypad **"Drimcast"** (identyczny z oryginalnym)	79zł
Pistolet (licencyjny)	129zł
Kierownica McLaren Steering Wheel (wersja LUX Twin Turbo)	199zł
Wibrator (wibracje joypada w trakcie gry)	59zł
Kabel euro: RGB/RGB+CHINCH (HI-FI)	25/29zł
GRY (używane/nowe - także wymiana)	od 59/59zł
BleemCast (Tekken 3, MGS, Gran Turismo 2)	tel

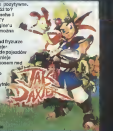
GAME BOY ADVANCE	tel.
GAME BOY COLOR	tel.
Game Boy/Game Boy Pocket (używane)	tel.
GRY Game Boy/Color (używane i nowe)	od 25/45zł
Akcesoria GB/ GB Color (lupy, zasilacze, link kable)	od 25zł
Akcesoria GB ADVANCE (lupy, zasilacze, link kable)	od 29zł
NINTENDO64/+ gra (używane)	195/229zł
Gry i Akcesoria (używane i nowe - także wymiana)	od 39/29zł

DEP GAMES PRO
ul. Pszczyńska 28/9, 43-190 MIKOŁÓW
15 km od Katowic dojazd (30 min jazdy) autobusami 653, 45, 29
tel./fax (032)2263 379: pon.- pt : od 13:00 do 19:00
KOSZT PRZESYŁKI 8ZŁ. PRZY ZAKUPIE POWYŻEJ 200 ZŁ PRZESYŁKA GRATIS
PRZESYŁKA EXPRES 24 GODZINY 30 ZŁ DOPŁATY PŁATNE PRZY ODBIORZE

Jak & Daxter

TEST WERSJI GRYWALNEJ

PE Platformowa • Naughty Dog • grudzień 2001

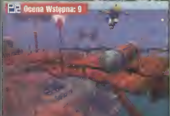


Po odwróceniu się od postaci Crashe, NAUGHTY wzięło się ostro do roboty, szykując na Czarnulę nową, w pełni 3D platformówkę pt. JAK & DAXTER. Czy firma "da radę"? Wszystko na to wskazuje... Po zapoznaniu się z krótkim demem, oferującym zaledwie jeden poziom, moje wrażenie są cholernie pozytywne. JAK & DAXTER niesie ze sobą powiew świeżości. Dlaczegóż to? Swoboda... Gra stanowi zręczne połączenie przygód Crashe i Spyro, przy czym nie sposób się z nią nudzić. NAUGHTY przygotowało masę questów, za sprawą mocarnego engine'u konkretnie rozbudowało świat, a i na brak humoru nie można narzekać.

Wcielasz się w postać Jaka - sympatycznego kolesia o blond fryzurze (taki zeń burak...), który potrafi wykonywać nie byle jakie akcje: podskakuje, rozdziela lupniaki, pływa, wspina się, a i dosiada pojazdów mechanicznych. Jeśli chodzi o te ostatnie, w "demówce" istnieje możliwość wściekania się skuterem - potrafi przeprawiać się zarówno przez zbiorniki wodne, jak i ostro jedzie z kokosem nad gruntem, oferując nowe możliwości. JAK & DAXTER umiejętnie łączy w sobie elementy gry akcji, platformówki i przygodówki, tworząc wspaniałą papkę. Powtórzę: nie sposób się z nią nudzić. Świat przedstawiony w wersji demo (wyspa Misty Island) naszpikowany jest sub-questami. Głównym zadaniem Gracza jest eksploracja terenu w celu zbierania jajek (analogicznie do jabłek), poukrywanych w najbardziej wymyślnych zakamarkach wielkiej wyspy (sprytnie prowadzona kamera + bonusowy widok FPP), jak i wykonywanie zadań pobocznych. Sporo podskakiwania, przeprawa przez "kłody rzucane pod nogi", czy też quest polegający na zbieraniu następujących po sobie pól energetycznych dających ekstra POWERA, dzięki czemu można wskoczyć na normalnie niedostępną kładkę, dają masę za[illegible]... Ko[illegible] zwierzak przypominający wiewiórkę, tak na dobrą sprawę postać "nan pł[illegible]e Gracza - sili się na gagi, stroi głupie miny i wykonuje "kopnięte" akrobacje co[illegible]

Jak[illegible]agine ciągnący J&D jest potężny. Przede wszystkim cieszą O-GRO-MNE przestrze[illegible]ialka i masa polygonów. Wszystkie elementy są bardzo plastyczne, doskonale wymodel[illegible] piękne, [illegible] wszelkich [illegible] zarówno [illegible] tytułowych [illegible] jak i przeciwnicy ([illegible] dobne brzydactwa) poruszają się lepiej niż w kreskówkach Disneya! Całość utrzymana jest w specyficznym, crashowym stylu. JAK & DAXTER jest dla mnie pewniakiem. Na pełną wersję wyczekuję z niecierpliwością. Gra zostanie wydana w grudniu. [hiv]

PE Ocena Wstępna: 9

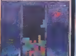


Piła

A cio to?

TETRIS WORLDS

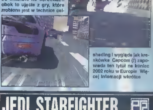
Jest fajnie! Pytanie tylko brzmi - czy da się w miarę rozsądnie - bez przynudzania - pisać o kolejnej mutacji mało znanej (hehe!) gry Tetris? Na pewno nikt nigdy nie słyszał o takim tytule i nie ma pojęcia z czym to się je. Dobra, skrobnę coś, czego możecie nie wiedzieć - od czasu wypuszczenia pierwszej wersji tej zdecydowanie najbardziej popularnej gry logicznej, powstało już około 88 jej edycji (na 22 platformy), z czego wszystkie rozeszły się na świecie w blisko 55 milionach kopii. TETRIS WORLDS zaoferuje posiadaczom nowych Plejaków sześć różnych 'światów', z których każdy charakteryzuje się odmiennym trybem zabawy - poza 'oryginałem', do wyboru są mało odkrywcze i dobrze znane kombinacje Tetrisa (m.in. 'Square' czy 'Cascade'). Zresztą, co ja będę nawijał - gra nawiązuje do TETRIS WORLDS na GBA (racka w poprzednim numerze). Całkiem przyjemna dla oka jest grafiką, tła wrzucono w 3D, a rajcowność pozostała wciąż ta sama, co w przypadku pierwszej wersji stworzonej ładnych "parę" latek temu przez niejakiego Alexeya Pajitnova. Wydawcą THQ, premiera w Stanach 3 grudnia. [ehive]



CAPCOM uderza w segment wyścigowy

AUTO MODELLISTA

Pod tym dziwnym tytułem kryje się dziwna, bo nowatorsko wykonana ścigałka to co widzicie na screenach obok to ujęcie z gry, które zrobione jest w technice cel-shading i wygląda jak kreskówka. Capcom (!) zapowiada ten tytuł na koniec 2002 roku w Europie. Więcej informacji wkrótce



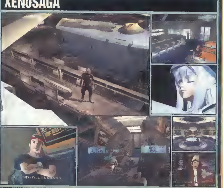
JEDI STARFIGHTER

Szykuje się sequel kosmicznego shootera od LUCAS ARTS - STAR WARS JEDI STARFIGHTER. Jak zapewne wiecie z recki Myszaqa (PE#44), nie wszystko poszło dobrze w 'jedynce'. Miejmy nadzieję, że w kontynuacji doczekamy się wreszcie grafiki z prawdziwego zdarzenia (konkurencja dla ROGUE SQUADRON 2 na GC ? Oby!) Dla przypomnienia: jako jeden z wojowników Jedi śmigamy stateczkiem kosmicznym po całej galaktyce, wszystko ofkoz w 3D engine raźno przerzuca rozległe obszary - no, ogólnie jest sympatycznie) Do gry będziemy mogli również zaprosić kumple (Versus i Cooperative) A wszystko to już wiosną przyszłego roku! PS Na razie brak screenów...□ [req]

Kalejdoskop

Klika shotów z nowego trailera do następcy XENOGEARS.

XENOSAGA



TO BĘDZIE GRANE!

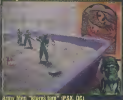
W tym miesiącu nastąpił prawdziwy wysyp ekstra gier na **PLAYSTATION 2**, a i w najbliższym czasie tak też pozostanie - tylko spójrzcie co już niedługo powinno się ukazać: Ace Combat 4, Alone In The Dark The New Nightmare, Baldur's Gate Dark Alliance, Dark Summit, Dragon Rage, Drakan, Driven, Dune, Evil Twin - Cyprien's Chronicles, Frequency, Frogger The Great Quest, G Surfers, Giants Citizen Kabuto, GoDai - Elemental Force, James Bond 007 in Agent Under Fire, Jak & Daxter, Legion The Legend of Excalibur, Max Payne, NYRace - Fifth Element, Parappa The Rapper 2, Prisoner of War, Pro Evolution Soccer, Rayman M, Robot Wars, Shadowman 2 - The Second Coming, Shaun Palmer's Pro Snowboarder, Simpsons Road Rage, Splashdown, SSX Tricky, Star Trek - Elite Forces, Tetris Worlds, The Shadow of Zorro, The Weakest Link, Top Gun - Combat Zones, UEFA Champions League, Vampire Night, Wave Rally, Wipeout Fusion, World Rally Championship, WWF Smackdown ! Just Bring It [pLaY]

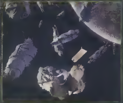
PSX ałbo przędzie z nowymi grami, a te które niebawem się ukażą to - nie oszukujmy się - same kiszki. Arc the Lad Collection, Army Men - Team Assault, Atari Anniversary Edition, Blaster Master 2, Championship Manager Quiz, David Beckham Soccer, Harry Potter and the Philosopher's Stone, Hidden & Dangerous, Hoshigami Ruining Blue Earth, IHRA Drag Racing, Kick Off 2002, Kirikou, Pajama Sam, Power Rangers, Scrabble, Sesame Street Sports, Sky Sports Football Quiz, Twisted Metal: Small Brawl oraz V.I.P. [pLaY]

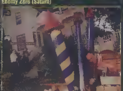
Z miesiąca na miesiąc zapowiedzianych gier na konsolę **DREAMCAST** jest coraz mniej... i tu jest tego kolejny przykład, bowiem w najbliższym czasie ukażą się tylko PBA Tour Bowling 2001, Conflict Zone, Evil Twin oraz Phantasy Star On-Line 2 (PAL). [pLaY]

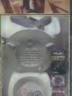
WYGRZEB 40
Śmietnik

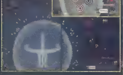
Z cyklu ZABAWNE REKLAMY


Army Men "ktoryś tam" (PSX, DC)


Enemy Zero (Saturn)


Fantavision (PS2)


Point Blank 3 (PSX)


Quake 3 (DC)

HYDE PARK

RED-NACZ Mr. Ściera

Ulubiony gatunek: wszystkie

sc.era@psxextreme.pl

Czy czasami nie wydaje się Wam, że to właśnie Wy jesteście normalni, a cały świat zwariował? Nieważne... Koniec roku przyniósł ze sobą... (nie będę kontynuował tego wątku - przewróćcie stronę, a wszystko będzie jasne). Kto nie ma PS2, ten pała). Żartuję... Ja kupiłem drugą konsolkę (za 1100 zł), którą ustawiłem w sypialni - do pogrywania przed snem (jest w oo). W naszych progach burdel panuje, bo choć pozostało 24 godziny do deadline'u, gotowych stron mamy... 10? Tedom buendy, oj bedom, bo znając rzycie nasz korektor kujot zaśnie ze zmęczenia. Neo4 vs Messiah? Hmmm... Za miesiąc wchodzi nowy dział! (?) Oj, to dopiero będzie gazda! Na koniec podziękowania za przysłany złom dla Marka Kowala z Kielc oraz Sławomira Wysockiego z Zabrza. Pozdrawiamy też Gulasha który rozkręca rozmowy na naszym czacie (wpadaj częściej, brachu). GOPA — Ty już nie przynoś turystyki, bo kobieta mnie wyzywa od "p...ków". Ja??? No nie... Ja? No być nie może! Ja? No nie... Ja? No nie... Ja? Dup☐

THPS 3	GTA 3 Silent Hill 2 MGS 2	Headhunter Tennis 2k2

Aju Z-CAR-N

Ulubiony gatunek: Tony Hawk

aju@psxextreme.pl

Cały miesiąc minął mi pod znakiem - MAYDAY. Nie, nie, nie potrzebuję pomocy!!! Wszystko jest w jak najlepszym porządku, to tylko ta ogromna impreza, nad którą notabene mamy patronat medialny, bardzo mnie nakręciła. I nie wiem, czy podobnie nie stało się z wydawcami gier, bo jak sypnęli tytułami, to nie wiedziałem co pierwsze uruchomić! Ludzie, co się dzieje! 5 "Gier Roku" ukazuje się w przeciągu 10 dni!! Ratunku! Haha, ja wolałem spokojniejszy okres, kiedy na każdą grę, która się ukazała mogłem poświęcić przynajmniej kilka dni. Niestety, niektóre z tych mega hiper-super tytułów okazały się wielce przereklamowane, ale jak wiadomo reklama dźwignią handlu, więc i tak sprzeda się ich od zatrzęsienia. Mnie to nie przeszkadza, hehe... ja mam MAYDAY... hmmm, nie wiem, co napisać, pustka w moim łbie panuje, więc napiszę... do zobaczenia za miesiąc, oby już w wesołych, świątecznych nastrojach... W końcu to już grudzień za pasem, więc Mikołaje i inni tacy już szykują swoje wory do pracy, hehe! Dewetelo!☐

THPS 3	THPS 3 GTA 3 Silent Hill 2	NBA 2K2

HIV

Ulubiony gatunek: zręcznościowe

hiv@psxextreme.pl

PS2 rośnie w siłę, dając asumpt do rychłego jej nabycia. Jeśli masz już odłożoną gotówkę na Czarnulę, a wciąż się wahasz - koniec z niepewnością! W te pędy zasuwaj do sklepu/na giełdę, co by potwora łyknąć... Co prawda MGS2 nieco zawiódł (H. Kojima dostanie ode mnie po ryju... tak właśnie się stanie...), ale SILENT HILL 2... ech, ciary mnie przechodzą na samą myśl. GTA3 kopie zady aż miło, a kosmici atakują Afganistan (...) Zajoba mam od pewnego czasu konkretnego, a to za sprawą remontu chaty. wchodzącego na ostatnią wizę. Gdy czytasz te słowa, prawdopodobnie urządzam solidną "parapetówkę"... O jezu!!! (...) Skizo, stary Rusiu, mam nadzieję, że jakąś flaszkę obalimy, hm? (...) W Redakcji panuje taki syf, że hej! Kredy gorączkowo komentuje kolejne produkcje na PS2, rozpychając się łokciami o pierwszeństwo dostępu do pada. Ale ma to jak przeszło 100 kg żywej wagi.) (...) Aga, Święta nadchodzą wielkimi krokami - na ewentualną ucieczkę masz niewiele czasu, hiehie! Zastanów się raz jeszcze. ☐

THPS 3 Syphon Filter 3 Martian Gothic	GTA 3 Silent Hill 2 THPS3	HeadHunter SS Tennis 2K2 NBA 2K2

playman

Ulubiony gatunek:

playman@psxextreme.pl

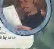
Geeeee. Co się dzieje? Ludzie, takiego wysypu kolejnych gier świat chyba jeszcze nie widział! MGS2, SILENT HILL 2, TONY 3, GTA3, AIRBLADE, NBA 2K2... phew... a to tylko niektóre z jeszcze gorących pozycji! I dawno to być nie powinno, zważywszy na zbliżający się okres świąteczny, który na pewno pomoże zawojować rynek ekipie z SONY. A z pewnością Jej teraz to się bardzo przyda, wszak już w tym miesiącu (prawdopodobnie w chwili gdy to czytacie!) uderzą za oceanem dwie nowe konsole... mach na Bille (ta konsola ma NAPRAWDĘ powera) oraz kostka od wielkiego N! Oj... będzie gorąco! Co poza tym? Przez słynnego Rage, który za KAŻDYM razem (gdy jest się z nim umówionym) spóźnia się przeszło... koło nosa techniczna porada w Łodzi... ale odbiję to sobie czterokrotnie na zbliżającym się Mayday! Nie mogę wyjechać nie wspomnieć o tatuażu, który (wraz z kumplem) zrobiłem... Kalemu! Trochę się chłopak wycierpiał... po konkretne info zapraszam do Kapka bratyk. Pozdro dla całego teamu z GO... Efk... Saby... Niki... Gnela oraz WSPANIAŁEJ Kasi Sz.! A ja już uciekam popaść w kolejne gry. ☐

THPS 3 Syphon Filter 3	GTA3 Silent Hill 2 THPS 3	NBA 2K2 SS Tennis 2K2

Star

Ulubiony gatunek: RPG

star@psxextreme.pl



Paranoja, paraliż, potężne wielkie zatrzęsienie gier na PS2 w tym miesiącu spowodowało, że większość zgrywusów zaczęło zachowywać się jak przysłowiowy "kot w butach z pęcherzem", nie mogąc znaleźć sobie miejsca i czasu na ocenienie wszystkich pozycji. A jednak nawet od tego "boeninnia" można było popaść w totalną schizę, zwłaszcza przy takiej pozycji jak SILENT HILL 2. Reszta też nie pozostaje dłużna, nie licząc SR2, GTA3 oraz MGS2, to nawet w takim TONY HAWKu 3 krew się leje strumieniami przy byle "glebie". Nie wszystkie z hitów spełniły oczekiwania (zwłaszcza METAL), no i nadal nie pojawił się godny większej uwagi eRPeG (OKAGE jest co prawda fajny, ale nie dla wszystkich), chodzą słuchy, że to zrobili konwersję świetnej pecetowej strategii. Mam nadzieję, że niedługo dorwę "Ciemne Chmury", a na razie odgrzewam stare tytuły na Szaraku i kombinuję z taśmami do Magica (attronat legend rulez). Tylko na co by tu zagłosować...☐

...	GTA 3 Soul Reaver 2 Age of Empires 2	...

Myszaq

Ulubiony gatunek: zwiedzanie

myszaq@psxextreme.pl

Miesiąc był wybitnie ciekawy - zaczęło się od spotkania Kalim zrzuconym w ataszeze Katowice-Kraków bankomatu, z którym "działały" jego karty... Pogodzenie okazało się, że to wcale nie wina "zepsutych" bankomatów, jeno debetu na koncie!). Kali skwitował to tylko zdziwionym "nie Fenix pojutrze wpłaci mi zaliczkę - w banku o tym nie wiedzą?"... Było fajnie! A w ogóle to mamy taki wysyp gier, że normalnie można by wybrać PS2 tablicę z napisem "lawina". SILENT HILL 2, GTA3, THPS3, MGS2, AIR BLADE, SOUL REAVER 2 - po prostu nie ma czasu, żeby konkretnie wbić się w jedną grę i w pełni delektować się klimatem (inne już czekają...). Nie mówiąc już o najważniejszych recek (przez to przepadła mi możliwość rozprawiania o szkodliwości palenia fajek podczas upychania zwłok w zoinnerskich szafkach w nowym "Metalu" - ohhh, oh!). Czy akurat większość hitów z gatunków, które najbardziej mi pasują, musiała wyjść jednego miesiąca?! Ale spoko... CZEKOLADKA RZĄDZI bez dwóch zdań. I co tam jeszcze? Skwa spoczęła, odbieraj fajny, ale czasem można się z tym paniami napić, rozprawiając o przeróżnych tematach (to jak, piszemy książkę "Psychika ludzka - rozważania do poczytania"?!). A teraz spadam na Mayday!☐

THPS 3 Syphon Filter 3	Silent Hill 2 GTA 3 THPS 3	Headhunter

HYDE PARK

Kali

kali@psxextreme.pl

Ulubiony gatunek: bijatyki

Jakże się ucieszyłem, kiedy moje obawy co do "skesencpilzowania" GTA3 rozwiały się po tym, jak kilka razy [illegible] się bejsbolem staruszce na ulicy, czy pokazało "fakt" kierowcy [illegible] na skrzyżowaniu. Nie tylko [illegible] za to wypić! A jak pić, to koniecznie bez szpilek w TENNIS 2K2 - ta gra jest cudna na trzeźwo, a na stany od "lekko bzdziękniętego" wzwyż - FANTASTYCZNA! Nawet moja żona, Agata zaczęła w to grać i przemiło jest usłyszeć w jej ustach słowa "pij, kochanie, pij, będziesz lżejszy... do ograne!" [illegible] Aha - sorki dla wszystkich poznaniaków za "ucinanie czasu" o 15 minut! Pewnej pięknej nocy postanowiłem wraz z kumplem po mieście pojeździć w jakimś spokojnym miejscu. Jakoś tak się złożyło, że Ratusz był akurat w pobliżu i stały przy nim rusztowania - to i na sam szczyt się wdrapało. Tarcza zegarowa była aż nadto kusząca (...) A ostatnio w trakcie pobicia rekordu trasy Wrocław-Kraków [illegible] 245 minut [illegible] z Myszą [illegible] Ejem, jak udawać UFO. Wiecie, jak się robi UFO? Wystarczy w nocy zgasić wszystkie światła i wjeżdżać [illegible] w 1 akcje razy. DAJE RADĘ!! □

Syphon Filter 3	GTA 3 Age of Empires 2 Silent Hill 2	SS Tennis 2K2 HeadHunter

Mutti

Ulubiony gatunek: bijatyki

nie pamiętam

"I was going to buy PS2, but then I got high... I had enough money already, but I was high... I'm still playing on my Dreamcast, and I know why! Why, man? 'Cause I got high, 'cause I got high because I got high - tarara, ta, ta, ta!" Mwahahaha, a tak poważnie, to trzeba być teraz "very high", albo very stupid żeby nie łyknąć Pleja dwa! Wyszła pierwsza fala tru-killeh-debeściaków i to w ilości TRZECH, a sprzęt jest do łyknięcia za około DYSZKĘ!!! Już niedługo TK4, VF4, SC2, W. FUSION - a kiedy już wszystkie te tytuły (i jeszcze kilka innych) zawitają w moim domu, to będę grał non stop (i to very high, huehue). Zaklinam się zatem, jakom Mutti (brzmi głupio, ale who cares...), że w tym miesiącu stanę się posiadaczem PS2. No, chyba że... I will spend the money on getting high, albo pewna Piękna Joanna wyczyści moje konto. Ale jak mówi Pikachu, "pij mleko i śpij dużo" - to dobrze wpływa na trafność wyborów [illegible]. Wam życzę, adieus □

THPS 3	Soul Reaver 2 Silent Hill 2 MGS 2	HeadHunter

Koso

koso@psxextreme.pl

Ulubiony gatunek: sportowe

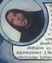
Ostro przygrał drug. Plejak w tym miesiącu, oj ostro! Gier wysypało się tyle, co [illegible] przed [illegible], a co [illegible] jakoś pozostaje mi tylko dalej zapodać GTA3. MEGA-ODJAZD [illegible] również THPS3 pojechało po całości (wersja PSX-owa nie jest zła!). Co tu dużo gadać - wreszcie rozpoczął się WIELKI WYSYP TYTUŁÓW. Ubolewam jedynie nad faktem, że nie dane mi było zobaczyć MGS2 - [illegible] HIV za kości tytuł dał susa do domu (Hi, who's da boss, ya nigga?!!)... Pozdrowienia dla GOFY (Same Wielkie Litery) - kumpla, który po raz kolejny [illegible] "łodką" przypłynął i [illegible] mu odpłynąć. Odpłynął za to Ściera, przez co dał mi się poznać jako zupełnie inny człowiek i według mnie mógłby zawsze być na "odsiewce" (motyw z: Jestem poważnym człowiekiem, szajda!). Straszne [illegible] się z łzami w oczach opowiadał o Amelce [illegible]. W końcu wziął się za wieszanie [illegible] PE, na szczęście GOFA wraz ze swą niesamowitą siłą argumentów przemówił mu do rozsądku (!) [illegible] pozostałego STS-u (sztuk 10). Wypisałem [illegible] nie przyczepię, hehe!) - wesołe przesłanie dla wszystkich: bądźcie pozytywni □

THPS 3 Syphon Filter 3 Martian Gothic	GTA 3 THPS 3 MGS 2	...

Dziadu

Ulubiony gatunek: fabularne

dziadu@psxextreme.pl



Muszę skończyć z piciem... Wraz z kumplem [illegible] odwalamy coraz ostrzejsze akcje. Ostatnio [illegible] zwiewaliśmy z knajpy, w której nażarliśmy się za 150 zeta i nie zapłaciliśmy... Biegnąc, [illegible] za nami "2 na 2" - łeb z ochrony, hehe. Albo jak z winiaczami w łapkach weszliśmy na wykład o nawozach naturalnych (krowie łajno) w Szkole Gospodarstwa Wiejskiego. Cała sala omal nie pospadała z krzeseł - trza było rolnikom pokazać, jak się pije!!! Ole! Dorwałem w swe krzywe łapy SYFona 3 - nie powiem, żebym się podjarał jakoś niezmiernie i ogólnie skręcał z wrażenia. Ot, zwykły odgrzewany kotlet. Poza tym pogrywałem w TALES OF DESTINY 2 - zaje****y erpeg ze znakomitym systemem walki. Niejakiego Idiego (forum PE) upraszam o nie porównywanie mnie do Chmielnickiego... czy jak mu tam - z konkurencji. Wszak to by była porażka! A przy okazji: HIV, daleko mi do Ciebie? W piwie? Hehe - niniejszym WYZYWAM Cię publicznie na pojedynek alkoholowy - kto więcej wypije!!! Może na EP3? Trunek możesz wybrać sam (Hi, sorry, mam w [illegible] 14 lat - poza tym [illegible]). Na końcu zaś chciałem serdecznie ucałować moją księżniczkę Ewuś: trzymaj mi się w tych Stanach ciepło i wracaj szybko. Kocham, czekam i tęsknię □

Loki

loki@psxextreme.pl

Ulubiony gatunek: zimne z pianką

[illegible]

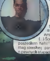
Zima za pasem, więc nastawiam się na wszelkie pogotowia. O co chodzi? Gdyż jakoś tak dziwnie zawsze w zimie wpada do mnie ekipa [illegible] pechowy albo genetycznie skażony chyba jestem. Ale, jak mawia Kujot, mam to w du... w nosie. Ale w zimie fajne jest to, że jest zimno, trzeba się dogrzewać, więc obowiązkowo. A i to zawsze jest dobry pretekst, żeby się oddać pasji picia alkoholu... O! Mama! Ehehehe, od kiedy mama tu stoi? Jasne - oczywiście miałem na myśli pasję sklejania domków z zapałek! Tak, mamo, podlałem kwiatki, wyniosłem śmieci. Poszła, uffff... No i straciłem wątek, więc zacznę nowy. Opętała mnie żądza grania w GTA3, bo nie ma nic piękniejszego [illegible] krok w krok wymarzony [illegible] staruszce, która bezbronna nie [illegible], gdyż umiejętnie się broni z kantu. Na tym kończę, bo razem z Yohko i Teruo ruszamy na podbój świata. Będziemy niszczyć, gwałcić i grabić (niekoniecznie w tej kolejności). Nawet nie wiem jak, ale się skoncentruję na [illegible] PS Music, obejrzę film Shaolin Soccer!!! Kapitan Tsubasa [illegible] □

Syphon Filter 3	GTA 3 Age of Empires 2 MGS 2	...

Shiva

Ulubiony gatunek: sportowe

shiva@psxextreme.pl



Huh, w Korei Płn. udostępniono właśnie prywatnym użytkownikom komputery podłączone do Netu. Na razie mogą jednak tylko dostawać/odbierać e-maile, z pewnością kontrolowane przez Rząd. Koszt wysłania jednego maila wynosi... 25$. A ile kosztuje puszczenie listu z załączonym plikiem, np. wielkości 8MB? Trzysta zielonych! Hehe! Na marginesie dodam, że średnia roczna pensja w Korei to jakieś 150-170$! ;) Miesiąc był wyjątkowo obfity (w różnych tematach) - sam już nie wiem, za co chwytać - za pada, pilota, czy też zgrabny tyłeczek kobiety, której nie pozdrawiam (bo nie wolno, bo tekst powyższy mógłby jej się nie spodobać), a z którą milutko spędziłem ostatnio dużo czasu, m.in. na poszukiwaniach następców [illegible]. Było fajnie, choć "searching" zakończył się kompletnym fiaskiem.) (...) Ścierw zaczął pisać w HP o imprezach, więc postanowiłem zrobić go w konia i na żadną nie poszedłem, hehe! Wskaźnik brain damage wyraźnie zmalał.) Na koniec gratuluję Beatko obrony pracy magisterskiej - pamiętaj, co mówiłem o pewnych etapach itd. Zmykam □

THPS 3 Syphon Filter 3 FIFA 2002	GTA3 Silent Hill 2 Soul Reaver 2	HeadHunter SS Tennis 2K2 NBA 2K2

WSPOMNIENIA PRAKTYKANTÓW

Bałagan w PSX EXTREME [illegible]... 17 marca, dzień "egzaminu na redaktora". Otwieram drzwi redakcji... Boom!

Sorry wszystkich za ten bałagan, wczoraj Dziadu wpadł na zabranie z "turystyki" - tłumaczył Ściera, wskazując palcem na biurko, na którym stało kilkanaście butelek po browarze, flaszka, kilka plastykowych kubków i pudeł po "pizzy na telefon". - Nie zdążyliśmy posprzątać - uśmiechnął się i kontynuował monolog. - Zajmijcie jakoś miejsca.

Konkluzja: rozejrzeli się po pomieszczeniu. Większość twarzy zbaraniała i łyknęła po sobie.

- Gdzie? - powtórzyła większość przybyłych.

Ja, nie czekając na instrukcje jak dla przedszkolaków, usiadłem na popielatym kanciastym fotelu. "Dobrze, że gry wyrobiły refleks" - pomyślałem po chwili, stojąc nad przekrzywionym siedziskiem. Trzeba było sprawdzić najpierw, czy są wszystkie "kółeczka" w fotelach. Tu więcej, sześć stanowiło tylko atrapy-pułapki i fotel nie nadawał się do siedzenia.

W końcu jednak zająłem bezpieczne miejsce. No, jest kawałek gładkiej przestrzeni, tylko po co mi [illegible] siatka po zakupach i 20 dkg okruszków, które leżą przede mną...?

O, sorry... teraz będzie "ok!" - Allan w okolicach zgarnął foliową siatkę [illegible] (szkoda, że pod moje nogi), chwycił [illegible], wykrzywił mordę, jakby myślał: "A to, to co? Skąd to tu" i rzucił na półkę obok.

Boom! Kolejna retrospekcja. Wchodzę do Redakcji razem z Playmanem. Nikogo nie ma. Nic dziwnego - w końcu jest 7:30, dwa dni po koncercie. Jesteśmy zmęczeni po nieprzespanej nocy spędzonej w "ciecie" (stróżówka z recepcji budynku, w którym znajduje się redakcja PE). Musieliśmy czekać całą noc na osobę upoważnioną do odebrania klucza, bo nas jeszcze nikt nie wpisał na listę. Szukamy [illegible] TEKKENa... W międzyczasie [illegible] sprawdzić pocztę. Komp Ściery się włącza, kurna, co jest? "Disc error"? [illegible]? Podczas gry ja korzystałem z innego komputera. Playman doszedł do wniosku, że wszystkie gry są zamknięte w "czarnej szafce". Tylko kto ma klucz?! Po 2 godzinach było już wiadomo, kogo o to pytać:) Nie, po Łuki, który podobno jeszcze odsypia deadline.

Trzeba wziąć gry na [illegible]... Co zrobimy? - pomyślał głośno Pan Szarko, a po paru minutach od skończenia rozmowy trzymał w rękach kilkadziesiąt [illegible] i śrubokręt, którym przed chwilą rozkręcił szafkę i wyjął gry :) □

praktykant Rasputin

GRY NUMERU

THPS 3

GTA 3

Silent Hill 2

THPS 3

Headhunter

"TATUASZ" KALIEGO

WOOO HAAA!!! YOU CAN'T STOP ME!!! Jak mówiłem, tak zrobiłem - wyrąbałem sobie tatuaż Jinx (na całe życie, nie okresowy!). No dokładnie to wziął mi go Playman wraz ze moim kumplem Tykką i odwalili kawał dobrej roboty, za co wielkie dzięki! "Tatuaż" o wymiarach mniej więcej 12x4 cm wyszedł dokładnie zgodnie ze wzorem (zeskanowałem z plecaka, a następnie obrobiłem pod Photoshopem i wydrukowałem) i na lewym ramieniu. Yeaa! To jest moc! I LOVE THIS GAME!!! □ (Kali)

NASZA STRONA W INTERNECIE
www.psxextreme.pl

Wielkie i niebezpieczne ... od dawna Cię fascynowało... Pieniądze leżą tu na ulicy. Zwłoki zresztą też. Bogaci mieszkają ponad obłokami spalin, biedni już dawno nauczyli się nimi oddychać. A ono żyje - tysiące aut przemieszczających się codziennie, tyle samo ludzi gotowych zapłacić za śmierć sąsiada. A Ty zawsze chciałeś być wysoko ponad spalinami. Póki co, nie miałeś jednak nic. Ciemny zaułek bił chłodem. Para powoli wypływała z ust. Tuż przed Tobą zatrzymała się taksówka. Szybki ruch, otwarte drzwi, strzał, kierowca leżący bezradnie na asfalcie. Nacisnąłeś gaz. Nikt nie krzyczał... To normałka, tak tutaj już jest - żeby wydostać się ponad spaliny, trzeba w nie kogoś mocno wdeptać. MIASTO już wszystkich tego nauczyło... Od dawna Cię fascynowało, ale teraz miałeś zamiar je zdobyć...

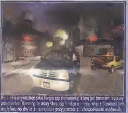
Stało się! O ja Cię w mordę! W mordę po trzykroć!!! GRAND THEFT AUTO 3 w końcu uderzyło na nowego Playaka! Uderzyło weń ostro, jak pijany o schody i aż iskry poleciały - należałoby dodać, aby szybko wprowadzić Cię w odpowiedni klimat... Bo ja na przykład jestem już wprowadzony wyśmienicie! Jeno kielonki gdzieś mi się zapodziały... Kolesie z DMA dali czadu porządnie... Raz, że grafa wreszcie robi wrażenie. Dwa, że system nieliniowych, maksymalnie zróżnicowanych misji sprawdza się tu idealnie, zalewając Cię morzem rajcowności. Trzy, że samo beztroskie zwiedzanie miasta, odkrywanie kolejnych, świetnych (co [illegible] mocno podkreślić!) patentów, pcha Cię do odpalania tej gry każdego dnia, zaraz po przebudzeniu. Poważnie. Pierwsza moja myśl rano, tak na przywitanie, to żeby włączyć GTA3... Na chwileczkę, na sekundkę. Dopiero później leciało wstać, umyć twarz, walnąć klina, zapytać się śpiącej obok babki, jak właściwie ma na imię i kiedy zrobi coś do jedzenia...

Zaczynasz jako kryminalista z wyrokiem, któremu fuksnęło się i ma okazję nawiać z więziennego konwoju. Za chwilę pojawia się właściciel lokalnego baru go-go, oferujący Ci kilka prostych zleceń. Później zaczynasz piąć się w szeregach włoskiej mafii, wykonując naprawdę złożone kontrakty! Na ulicach trwa cały czas wojna z Triadą, więc kolesiom co chwilę podkładasz wybuchowe świnie - ofkoz do czasu, gdy okaże się, że widoki na pracę u nich wypadają zdecydowanie korzystniej. Zresztą tam służyć można ponętnej lasce, więc...

grand theft auto III

Miasto z GTA3 zamieszkują porządni obywatele, dzielnie unikający podatków, zajmujący się stręczycielstwem, żebraniną, ewentualnie trenowaniem uskoków (tych z gatunku "mordą o beton") tuż przed Twoją dymiącą furą!

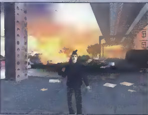
Piła



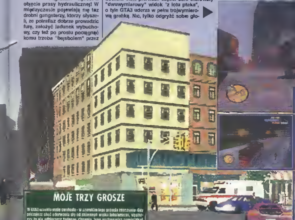
Nie problem gwizdnąć jakiś furgon czy ciężarówkę, którą jak taranem rujnujemy przed siebie. Niestety, te wozy skręcają bardzo opornie, więc rajcowność jest względna, no chyba że czerpiecie przyjemność z [illegible] osobówek.

Misje są niezwykle zróżnicowane i wierz mi - będziesz miał sposobność doświadczyć niemal każdego nielegalnego procederu. A to trzeba załatwić ulubienicy szefa dragi i później odstawić ją na imprezkę, a to pozbierać z ulicy kilka panienek i zawieźć je napalonym policjantom, co by się rodzinnych interesów nie czepiali, a to przetransportować delikwenta w bagażniku - wprost w objęcia prasy hydraulicznej! W międzyczasie pojawiają się też drobni gangsterzy, którzy słyszeli, że potrafisz dobrze prowadzić furę, założyć ładunek wybuchowy, czy też po prostu pociągnąć komu trzeba "bejsbolem" przez ryj (H· można też je**ć ze łba). A najlepsze w tym wszystkim jest to, że sam sobie zlecenia wybierasz. Czy odbierzesz telefon, czy wpadniesz do Włochów, czy spotkasz się w miejskim szalecie z jakimś rzezimieszkiem o krzywej mordzie, czy w porcie rozmówisz się z babką - sam decydujesz, tak naprawdę lejąc na wszystkich równo!

Panowie i Panie, czas najwyższy przedstawić Wam głównego bohatera GTA3 - Miasto! Co ja piszę! MIASTO! Wielkie, zakręcone, tętniące życiem, pełne świateł, ludzi i spalin. Widać, że włożono w nie duuużo pracy. Zaczynasz od Portland, by później przenieść się do Staunton Island, zaś na końcu otworzą się przed Tobą dzielnice Shoreside Vale. Wszystkie te trzy olbrzymie kompleksy zabudowań składają się na Liberty City, na MIASTO. Naprawdę żadna dotychczas wydana gra nie ma tak wielkiej, tak architektonicznie zróżnicowanej i świetnie zaprojektowanej metropolii. Jest stadion, port, lotnisko, nadziemna sieć kolejek, metro (wszystkim można podróżować), są wielkie centra handlowe, wiszące mosty, tunele, parki, a nawet nadmorskie urwisko z willą jednego z bossów! Kiedy więc już odblokujesz wszystkie trzy wyspy, beztrosko śmigając między nimi, nie ma bata - musi dopaść Cię, jakże trafna i subtelna myśl "K. , jakie to wszystko w ch. . wielkie!". Co ciekawe, wracając po dłuższej nieobecności na stare śmieci (kiedy już kilkukrotnie zmienisz mafię), okaże się, że wszyscy ładują do Ciebie ostro! Nawet taksiarze coś skumali, bo zwinięcie im gabloty nie jest już takie proste! Cóż, gangsterka to nie kolekcjonowanie znaczków.

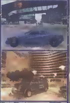


Rewolucja dokonała się w sferze oprawy. O ile bowiem dwie pierwsze części serii oferowały "dwuwymiarowy" widok "z lotu ptaka", o tyle GTA3 uderza w pełni trójwymiarową grafiką. Nic, tylko odgryźć sobie gło- ▶



U nas wyciągnięcie pierwszego lepszego koleżki z jego "kaszlaka" skończyłoby się co najmniej utratą obu jedynek oraz koniecznością wysłuchania niezwykle barwnej historii o własnej matce i stadzie bawołów..

Wózki



Takie bryki nie stoją na każdym rogu; jedną znajdziecie w salonie, drugą w podziemnym garażu, inną zaparkowaną w ciemnym zaułku... Trzeba szukać. Sama przyjemność.

MOJE TRZY GROSZE

W GTA3 urzekła mnie swoboda - w szerokim tego pojęcia znaczeniu. Gdy poczujesz chęć oderwania się od głównego wątku fabularnego, wystarczy że nie odbierzesz żadnego zlecenia, jeno postanowisz powściekać się po okolicy, kasując czy to wóz straży pożarnej, karetkę, "sukę", czy też taksówkę (ot, CRAZY TAXI jako miły dodatek). Jest oczywiste, że gra stanowi niezdrowe przeżycie (ociukać kogoś na śmierć w akompaniamencie tryskającej po ścianach juchy to chleb powszedni), ale w to mi graj! Argumentacja "bejsbolem", rąbanie wózków, "barany" w czoło, naparzanki ze staruszkami, konfrontacje z płatnymi zabójcami, konkurencja - a do tego wszystkiego przepych architektoniczny, mnó [illegible] rozbudowany DRIVER, godzien określenia "next-gen", dający MA-SĘ zabawy.

9+

HIV

wę ze szczęścia. Kamera oczywiście podąża tuż za Twoimi plecami, momentami robiąc lekkie zwroty, wirując w powietrzu, gdy Ty np. ostro katujesz leżącego żula, tudzież właśnie pożyczasz sobie czyjś samochód. W każdej chwili możesz też dowolnie się rozglądać, włączając widok "z oczu". Dla zatwardziałych fanów poprzednich części wrzucono też obraz z góry, a także dodano kamerę automatycznie zmieniającą ujęcia (filmowe kadry - wygląda to świetnie, ale ciężko się gra)! Wszystko otkoz śmiga płynnie i naprawdę trzeba sporego zamieszania (duuuży korek + wybuchy + latający nad tym wszystkim helikopter), aby kilka klatek poleciało na ryj. Niemniej da się ów fakt odnotować.

Samochody wykonano z dużym wyczuciem - wprawdzie nie są to modele wyjęte prosto z GT3, ale i tak prezentują się świetnie. Szczególnie zważywszy na fakt, że praktycznie wszystko ulega tu zniszczeniu (urywają się drzwi, wylatują szyby, lusterka fruwają jak dzikie orły, zaś reszta karoserii próbuje je gonić)! W sumie rozbijesz dokładnie 61 modeli - wliczając w to czołg, limuzyny, autobusy, ciężarówki oraz całą masę szeroko pojętych samochodów osobowych, a nawet jedną motorówkę, ghe, ghe! Wrażenia miejskiego chaosu potęgują tłumy pomyleńców, starających się gdzieś dotrzeć - zazwyczaj osiągają tylko drugą stronę skrzyżowania... Ich krew i kasa szybko lądują na zimnym betonie chodnika. Sam więc widzisz, że w oprawę włożono naprawdę dużo uczucia. Do tego wszystkiego dolicz zmienne warunki pogodowe i pory doby. Ja nie mam słów - oślepiające światła samochodów, refleksy na mokrym asfalcie, neony zostawiające smugi we mgle, poranne promienie słońca, burza szalejąca wieczorem... To nie pozostaje bez znaczenia dla ogólnej rajcowności! Bo chyba do miejskich, nielegalnych wyścigów najlepiej przystąpić w nocy, pośród smug deszczu, co?

Prawdziwe historie...

Pewnego całkiem normalnego dnia szłem do sklepu ..

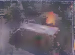
Aż tu z nienacka wyskoczył na mnie jakiś ku ..kurde trzpień to znaczy. Faka mu pokazałem. A co. Do sklepu Ide, no nie.

Wyszedł z samochodu, to mu powiedziałem co o tym sądzę.

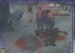
Ku...e, no i wkurzyłam się na me, i mu wygarnąłem o tem nerwowy Jo mnie poniosło więc trochę pałką zadziałałem ..

W ramach rekompensaty życzył mi swój pojazd, ale ja kurde słabo jeżdżę, bo nie mam papiera. Grochot to był zresztą, jak spadłem z mostu to się rozwalił. Eeee..

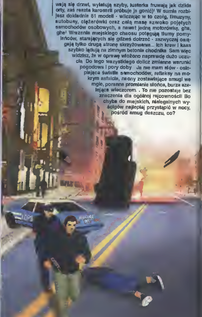
Potem zobaczyłem jak reanimują jego glinę. Fajny wózek miał chłopaki. Ja sigram nie znam na samochodach ale lubię koguty, bo szybo jeżdżą.


więc postanowiłem że pojadę. Zresztą mogi mnie biełny kurde.

Pomogłem za to chłopako z tym reanimingiem. Co się będą męczyć przecież poło nie żyje.


Ludzie to są dziwni - patrzeli się kurde jakby śmierć zobaczyli..

A ja i tak kurde nie zdążyłem do sklepu. A tak chciałem se kupić te muszcore czy coś, bo kumpel mówił że to fajne.


Glin[illegible] zwykle obżerają się pączkami, to [illegible] nich przydzwonić - od razu się spinają, d[illegible] kociokwiku i co jeden, to okazuje się [illegible] kierowwnicy.

Piła

Kiedy już się napocisz, zaliczysz w końcu długi i złożony kontrakt, przychodzi czas na beztroskie wyjść na ulicę... Zaczynasz szaleć, freestyle'ować - ot, dla relaksu. Nie ma bowiem nic bardziej rajcującego, jak o poranku pokazać solidnego "fake" zaspanym glinierzom, po czym zwinąć im ich własną furę! Albo wybić się z jakiejś skoczni i wielką ciężarową przelecieć przez skrzyżowanie, zahaczając po drodze kilku pacjentów! Szkoda jeno, że pisiore przez uchyloną szybę nie można wystawić, co by przechodniów wesoło razić świeżym moczem... Będziesz miał za to sposobność pobawić się w taksiarza, strażaka, odwozić rannych do szpitala, a nawet chwilowo stanąć po drugiej stronie barykady i ścigać poszukiwanych przestępców. Wystarczy tylko zgarnąć odpowiednią furę.

Jak na prawdziwego madafakę przystało, zwykły "bejzbol" na długo Ci nie wystarcza, toteż szybko łapiesz za broń większego kalibru. Wesoło razisz przechodniów z pistoletu, Uzika wystawiasz przez okno samochodu, po chodniku śmigasz z miotaczem ognia, a jak trzeba - wdrapujesz się na dach wieżowca, by odpalić rakietę w nadlatujący helikopter! Ale i tak największa jazda jest ze snajperką - mocny zoom i stojący na rogu radiowóz eksploduje z hukiem. Nadciągający patrol też szybko traci głowy, ghe, ghe! I cyrk się zaczyna! Bo musisz wiedzieć, że gliniarze, choć zwykle obżerają się pączkami, to jak sprzątnąć im paru kumpli - od razu się spinają, dostają kociokwiku i co jeden, to okazuje się mistrzem kierownicy! Potrąci taki i z 10 niewinnych osób, byle Cię dopaść. A jak już wkraczają tajniacy, FBI, wojsko z tymi ich czołgami, a nad miastem latają helikoptery, to jest taki burdel, że nic tylko usiąść i patrzeć, jak debile sami o siebie się rozbijają. Jaja są niezłe! Blokady, okrzyki, wozy pancerne, kule śmigające Ci koło uszu, nerwowe pierdy - wszystkiego pełno. Rewelacja!

Klimacik pełnego luzu i klaskania pośladami wisi w powietrzu... Świetnie dopełniają go przeróżne stacje radiowe, które można w każdej furze przełączać. Są przeboje z lat 80., czarny gangsta-rap, kawałki rockowe, powolne smuty, jakieś wieśniackie przygrywki, a nawet ostry drumm'n bass, czy taneczne kawałki! No i nie zapominaj o reklamach jakichś chorych produktów (z [illegible] dostawą do domu), [illegible] spikerach i ogólnym radiowym bełkocie. [illegible] sporzo, bo rozjechać [illegible] gang Yakuzy przy [illegible] muzyczce - to dopiero [illegible]

Do tej gry można powracać i powracać bez końca - zawsze znajdzie się pacjent, któremu nie obiłeś michy!

Skocznie

Gaz do dechy, kierownicę trzymaj twardo i sruuuuuu... Właśnie wybiłeś się z kolejnej skoczni ukrytej gdzieś w zakamarkach miasta... Powoli wchodzi zwolnione tempo, a kamera prezentuje iście filmowe ujęcia... GTA3 to kopalnia rajcowności! A jak się postarasz, to i "koskę" możesz nieźle zarobić.

[illegible] się będziemy szczypać - od [illegible] prze[illegible] [illegible]ce; a [illegible]y! K[illegible] mo- [illegible] GTA3 [illegible] którą zębami powinieneś wydrzeć sprzedawcy, roztaczając przed [illegible] wizję bolesnej śmierci przez wsadzenie mu zdechłego koła w [illegible] [illegible] nieprzebrane zasoby! Do takich pozycji powraca [illegible] wybór - MIASTO [illegible]!

WERDYKT MYSZAQ

ROCKSTAR PRZYGODOWA

GRYWALNOŚĆ:

	GODZINA	DZIEŃ	TYDZIEŃ	MIESIĄC
10				
8				
6				
4				
2				

9

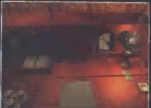
9

PLUSY	MINUSY
▲ MEGA RAJCOWNOŚĆ ▲ OLBRZYMIE MIASTO ▲ KLIMAT, MISJE, ZADYMA	▼ DROBNE TECHNICZNE NIEDOCIĄGNIĘCIA

9+

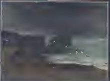
OCENY: ACIERA 9+ KUJOT 9 KALI 9 STA[illegible] [illegible] DVD

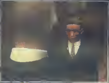
NECRONOMICON

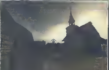


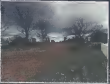
PSX przez cały czas swego istnienia, od rozwoju, przez okres świetności do końca popularności, zgromadził całą masę gier przygodowych z widokiem FPP. Były to najczęściej konwersje z PeCeta, ustępujące jakością swym blaszanym odpowiednikom, lecz mimo to i tak bardzo wciągające. Teraz, u schyłku swego żywota, kochany, poczciwy Szaraczek otrzymuje jeszcze jedną przygodówkę FPP, i to bardzo szczególną, gdyż inspirowaną dorobkiem Howarda Philipe Lovecrafta, uznawanego przez niektórych za szaleńca, jednego z największych mistrzów horroru, twórcę przerażającego kultu Cthulhu, autora ogromnej ilości wierszy, opowiadań i minipowieści - m.in. kultowego "Zew Cthulhu", czy "W górach szaleństwa". Przyznam szczerze, że sam jestem miłośnikiem opowiadań H.P.Lovecrafta - czytanie je w samotności w nocy; ciemność sprawia, że trzęsą się ręce, a wzrok czasem odrywa się od książki, by umysł przez krótką chwilę odpoczął, by powróciła świadomość rozłączności rzeczywistości i świata przedstawionego przez Mistrza.

NECRONOMICON: THE DAWNING OF DARKNESS odnosi się do wydanego w 1938 r. "A History of the Necronomicon" (znane również pod tytułem "History and Chronology of Necronomicon"), choć fabuła tej gry nie jest oparta na żadnym znanym opowiadaniu. Pewnego dnia naszego głównego bohatera - Williama - nękanego okropnymi snami, odwiedza przyjaciel - bardzo tajemniczo mówi o tym, że jest przerażony swymi odkryciami i jest skazany na śmierć. Przekazuje Ci tajemniczo wyglądający przedmiot - małą, ciemną piramidkę - prosząc o to, byś go przechował i pod żadnym pozorem nie przekazywał go nikomu, nawet jemu samemu, choćby o to błagał. Chwilę po odejściu Twego przyjaciela przychodzi tajemniczy lekarz twierdzący, że opiekuje się Twoim niedoszłym gościem - prosi Cię on o odwiedziny. Wskakujesz na motor i wyruszasz do pobliskiej wioski... Dziwne to miejsce, sprawiające wrażenie opuszczonego, smaganego tylko złowieszczym wiatrem. Nieliczni mieszkańcy wydają się być otępiali i wrogo nastawieni do wszystkich obcych. Powoli zaczynasz odkrywać prawdę, tajemnicę wiążącą się z Twoim przyjacielem, prawdę wpędzającą szaleństwo do umysłu...





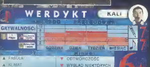




Gra, poza fabułą, nic szczególnego i nowego ze sobą nie niesie. Oparta jest na DOKŁADNIE tym samym engine'ie, na którym bazował m.in. wydany jakiś czas temu **DRACULA: RESSURECTION** - wygląd ikonek, sposób prezentacji grafiki (tekstura danej lokacji nawinięta na kulę), korzystanie z przedmiotów - wszystko wygląda tak samo. **NECRONOMICON** mieści się na dwóch płytach, które w większości zapełnione są filmikami renderowanymi, co rusz wyświetlanymi w trakcie przygody. W poruszaniu się pomiędzy odległymi, charakterystycznymi lokacjami pomaga mapa, umożliwiająca błyskawiczny skok do danego miejsca. Nie jesteś całkowicie bezpieczny, jak w większości gier tego typu (grozi Ci "Game Over", a nie tylko zacięcie się w danym miejscu), a stopień trudności podnosi wymagana dobra znajomość angielskiego - wszystkie kwestie (będące kluczem do posunięcia się dalej) są przez postacie wypowiadane, a nie dość, że brak jest podpisów, to w dodatku często daną wypowiedź możesz usłyszeć tylko JEDEN raz.

Grę polecam, pomimo jej odtwórczości. Co jak co, ale klimatu jej nie brakuje, a fabuła jest naprawdę smacznym kąskiem.

WERDYKT KALI



PLUSY

▲ FABUŁA

▲ KLIMAT

▲ WYGLĄD NIEKTÓRYCH LOKACJI

MINUSY

▼ ODTWÓRCZOŚĆ

▼ WYGLĄD NIEKTÓRYCH LOKACJI

OCENY ŹRÓDŁÓW: KLIMAT 6

"Wszystkie moje opowieści - nawet te nie powiązane ze sobą - opierają się na fundamentalnych prawdach i legendach, iż świat nasz był kiedyś zamieszkały przez obcą rasę, praktykującą czarną magię. W wyniku pewnych niesprzyjających okoliczności, rasa owa musiała odejść w otchłań kosmosu. Czeka jednak - będąc w pełnej gotowości - na możliwość powrotu, aby tym razem objąć Ziemię na wyłączne posiadanie. Na zawsze!"

H.P.Lovecraft

Piła

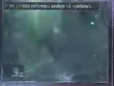
METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY

Pająk wiszący nad szklanką wody kombinuje, jak by się spuścić, żeby nie wpaść. Czuję się w chwili obecnej równie niezręcznie, co rzeczony pajęczak. (...) METAL GEAR SOLID na PSX jest uważany za pozycję kultową. Nie ponadczasową, ale kultową. Za sprawą Hideo Kojimy, KONAMI wpisało się wyraźnie i z podkreśleniem na karty elektronicznej historii.

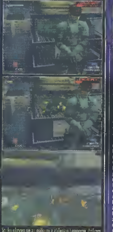
Po ogromnym sukcesie 'jedynki' było jasne, że do produkcji trafi sequel. Michy cieszyli na taki rozwój sytuacji wszyscy Sonomaniacy - kochający twardego, wiecznie nie dogolonego i ćmiącego pety Snake'a, jego militarne zabawki i otoczkę fabularną towarzyszącą motywom zbójecko napadalskim. Ale, ale. Gdy na horyzoncie pojawiła się PS2, Hideo zadecydował (nieodwołalnie) o przeniesieniu projektu na tę platformę. Podjęcie tego kroku argumentował chęcią stworzenia produkcji "wielkiej", przełomowej w pełnym tego słowa znaczeniu. PS2 hipotetycznie wydawała się być sprzętem wystarczająco potężnym, aby poradzić sobie z 'pociągnięciem" świata drzemiącego we łbie Hideo, bardzo kreatywnym i pełnym wizji łbie. Gdy ruszyła machina zwana MGS2: SONS OF LIBERTY, Gracze zaczęli toczyć pianę... Podsycani coraz to nowymi zdjęciami z gry i informacjami dot. szczegółów rozgrywki, wszyscy przestępowali nerwowo z nogi na nogę... O ile pamięć mnie nie myli, na zeszłorocznej edycji targów E3, KONAMI zaprezentowało pierwszy trailer MGS2. Po projekcji - na sali zapanowała cisza, a następnie wybuchły gromkie brawa. Prawdziwą szajbę towarzyszyła jednak wypuszczeniu pierwszego grywalnego dema gry, które zaprezentowano podczas zeszłorocznej, jesiennej edycji Tokyo Game Show. Trafiło ono również do zg(Red.)akcji, czyniąc niemałe spustoszenie i ogólną podnietę. (...) Dziś mam przyjemność podzielić się z Tobą, Szanowny Czytelniku, wrażeniami po ukończeniu pełnej wersji MGS2: SOL. Zapnij pasy..

NADSZEDŁ "DZIEŃ ZAPŁATY"... NA KOLEJNYCH STRONACH PRZECZYTASZ, CO TAK NAPRAWDĘ OFERUJE NAJBARDZIEJ OCZEKIWANA GRA NA PLAYSTATION 2. CZY HIDEO KOJIMA "DAŁ RADĘ"? CZY PRZYGOTOWAŁ JAKIEŚ NIESPODZIANKI...? A I OWSZEM!!!

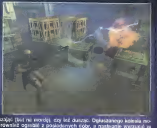

Po raz pierwszy nurkowanie smakuje tak wyśmienicie...

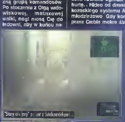
Nowy Jork, Most Waszyngtona. Jest ciemno, wieje wstrętne wietrzysko, a deszcz zacina jak szalony. Po chodniku [illegible] tajemnicza postać, odziana w pelerynę, spod której wystaje jedynie tląca się końcówka szluga. Postać wyrzuca rakotwórczy gadżet, zaczyna biec i aktywuje termooptyczny pancerz ("Predator"), zrzuca pelerynę, po czym przeskakuje przez barierkę. To nikt inny, jak Solid Snake - niezależny agent... Spada swobodnie, asekurując się linką. Nic nie stało się przypadkiem: pod mostem przepływał potężny tankowiec "Discovery"... Podczas manewrowania w celu bezpiecznego wylądowania na pokładzie, zniszczeniu ulega termooptyczny pancerz. Po skontaktowaniu się ze starym ziomalem - Otaconem, Snake rusza z misją namierzenia transportowanego na statku, nowego modelu Metal Geara. (...) "Zrzuceni" z helikoptera rosyjscy komandosi pacyfikują załogę - jest krwawo. W tym momencie do akcji wkraczasz Ty. Drogi Graczu. Twoim zadaniem jest infiltracja kilkupoziomowego pokładu, pomieszczeń i korytarzy tankowca. Będąc zmuszony do cichego eliminowania komandosów - z pomocą gnata miotającego strzałkami ze środkiem nasennym, kręcisz się jak smród po gaciach, nie mogąc nacieszyć organu wzroku. W końcu spotykasz Olgę - córkę wysoko postawionego kolesia, dowodzącego nieprzyjazną grupą komandosów. Po stoczeniu z Olgą widowiskowej, matrixowej walki, nogi niosą Cię do ładowni, aby w końcu natknąć się na Metal Geara. Twoja misja polega na wykonaniu kilku zdjęć mecha, a następnie przesłaniu ich Netem do swego "gniazda".

Interakcja


Snake ukrywa się za półkami z zieleniną i owocami. Podczas ostrzału wyraźnie widać, jak owoce rozbryzgują się na kawałki. Takie patenty robią wrażenie...

Jak widać na zdjęciu, Queen lubi duże zabawki...




"Stary ale jary" patent z fotokomórkami...

Oto porządny prolog do tak bardzo wyczekiwanej, w zamierzeniach rewelacyjnej i rewolucyjnej zarazem gry tworzonej pod nadzorem Hideo Kojimy. Prolog budzący ogromne nadzieje, wprawiający w wystrzałowy nastrój. Przede wszystkim zajmuje motyw czajenia się i eliminowania komandosów. Przechadzają się tu i ówdzie, uzbrojeni po zęby i stosownie odziani. A to któryś się przeciągnie, ziewnie lub zakaszle. Możesz się ich pozbywać z pomocą wspomnianych strzałek ze środkiem nasennym (na chwilę), w dalszej fazie gry - rozwalając z ostrej amunicji, ogłuszając (but na mordę), czy też dusząc. Ogłuszonego kolesia możesz również ograbić z posiadanych dóbr, a następnie wyrzucić za burtę. . Hideo od dawien dawna donosił z dumą o zaimplementowaniu kozackiego systemu AI przeciwników i rzeczywiście - zachowują się młodzieżowo. Gdy komandos Cię zauważy (ciało lub np. zostawione przez Ciebie mokre ślady!), wycofuje się zapobiegawczo, łapiąc odruchowo za krótkofalówkę i donosząc o intruzie swojemu przełożonemu. Krótkofalówkę możesz mu np. wytrącić celnym strzałem z ręki, tym samym zmuszając do konfrontacji. Jeśli komandos znajduje się tuż przy Tobie, wypłaci Ci kopniaka lub przerzuci przez biodro, radośnie dziurkując Twój zewłok krótkimi seriami z broni. Gdy zostajesz zauważony, momentalnie uruchamia się alarm... Możesz się gdzieś przyczaić (szafki, ciemne zaułki...) lub wejść w wymianę ognia. Większość manewrów, pokroju wyzierania zza węgła, unikania kamer itd., jest Ci z pewnością znana, podsumuję zatem, iż w tym aspekcie nowy METAL wypada znakomicie. Czas na konkrety...

Gra została podzielona na dwa główne epizody. Pierwszym z nich jest właśnie akcja osadzona na tankowcu. Zaliczenie tegoż epizodu zajmie Ci co najwyżej 3 godziny... Epizod kończy się wspaniałą akcją w ładowni: dobrze Ci znany Ocelot zabija ojca Olgi, po czym zasiada za sterami M. Geara i ulatnia się gdzie pieprz rośnie, czyniąc przy okazji konkretną rozpierdziuchę i zatapiając statek. Snake z trudem wypływa na powierzchnię, wkrótce po tym następuje potężna eksplozja. .

Kolejny epizod rozpoczyna się w dwa lata po wydarzeniach na tankowcu. Miejscem działań jest Big Shell - zbudowany w miejscu rzeczonej katastrofy kompleks przypominający zespolone platformy wiertnicze, cholernie rozbudowany. Składają się nań dwa pomniejsze ośrodki, na każdy z nich 6 hal + centrum dowodzenia. Heksagonalne bloki mają za zadanie zapobiec katastrofie ekologicznej - tankowiec miał na stanie sporo toksycznych syfów. (...) Grupa terrorystyczna - Sons of Liberty - przejmuje Big Shell, w zamian za nie spowodowanie katastrofy i uwolnienie zakładników żądając jedyne 30 miliardów papiera. (...) Kamera

Piła

Walka z Olgą. Gdy dostaje mory, owamera strzela w reflektor, który wali prosto w Twoje slepia. Wykonanie bombo! Efekt: odruchowo zasłaniasz oczy!

śledzi nurka, który dostaje się na teren bazy "podwodnym korytarzem". Już na opanowanym przez terrorystów terenie biega w "piance" i z maską na twarzy. Jak się okazuje, jest to Jack Raiden - członek organizacji Fox Hound, zadanie którego polega na odbiciu jednego z zakładników - prezydenta USA. Jesteś zdziwiony brakiem Snake'a? No to przygotuj się na szok: Jack Raiden jest głownym bohaterem MGS2... Po zakatrupieniu kilku komandosów, Jack spotyka faceta, ktory przedstawia mu się jako: "-S.. J. G Pliskin"... Snake zginął podczas eksplozji tankowce, po czym został sklonowany. Hm, wyobrażasz sobie kolejną część przygod Jamesa Bonda bez... Jamesa Bonda? Ja wcale nie żartuję - "Snake'a kilym"! Główny wątek popychasz do przodu w skorze farfocla, jakim jest Raiden, a Snake... tfu! Pliskin wspiera od czasu do czasu Twoje działania jako niegrywalna postać! OH MY GOD!!! Kojima pojechał ostro.. Co się tyczy postaci Jacka Raidena, to jestem nań maksymalnie wkur..zony. Bo to jakiś ciotaa! W dodatku ten zniewieściały typek (pośladków pozazdrościć mu może niejedna łasia! Sic!) jest naiwnym żołtodziobam. Co cieszy - dysponuje pełnym wachlarzem ruchów Snake'a (kopnąć w ryj potrafi solidnie, co czyni w sposob podobny do techniki kozackiego Ninja. ;) Tak czy inaczej, brak Snake'a to niezła kobyła!

O ile penetracja tankowca zajmuje stosunkowo niewiele czasu, tak na Big Shell "przegrasz" go sporo. Zabawa polega na eksploracji kolejnych członów kompleksu celem czy to wykonywania mini-questów, zbierania broni, czy też ratowania postaci trzecich. Zachowano przy tym "metalowy" klimat: uzyskiwane w rożnych okolicznościach karty magnetyczne pozwalają Ci na dotarcie do lokacji wcześniej niedostępnych, a co za tym idzie - wydłuża się czas zabawy. Co w menu? Hm, np. zadanie polegające na rozbrajaniu bomb - biegając od lokacji do lokacji, musisz je na- ▷

Wyobrażasz sobie kolejną część przygód Jamesa Bonda bez... Jamesa Bonda? Zanim przystąpisz do czytania recenzji, walnij "lufę", co by z krzesła nie spaść!!!

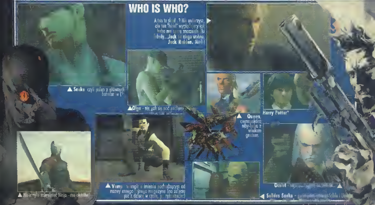
MOJE TRZY GROSZE

Yyyyyy? A cie to? Jack Raiden? Jakiś żart czy jak? Ja nie chce nim grac, weźcie mi go! JA CHCĘ SNAKE'A! No może byan jeszcze przeholaż gdyby to był jakiś koin z jajami, ale co TO ma być? Gładziutka pozbawiona blizn i zarostu [illegible], długie blond włoski, czy ja gram w [illegible]coś cRPeGa SQUARE czy jak? Chwila .. nie.. [illegible] ze KONAMI)! Geez. Nowi "tatofakersi" nie dorastają staremu załudze (Raven rulz!) do pięt, chociaż... momentami VAMP też nieźle sokie poczyna (ale na Odyna! cóż to za imię heheheh) I co teraz? Stoję jak małe i nie wiem co o tym myśleć. Czyżby Kojima miał fiksa i pierwszy MGS wyszedł mu przypadkiem? Czuję się trochę oszukany. A [illegible] dać 10...

8

Kujot

WHO IS WHO?



A ten tu skąd...? Nie uwierzysz, ale ten "hiro" wyglądający jak baba ma spore znaczenie dla fabuły... Jack na niego wołają. Jack Raiden. Nie!!!

▲ Snake czyli jeden z głównych bohaterów (?

▲ Olga - nie goli się pod pachami

▲ Queen, ciemnoskóra niby-baba z wielkim gnatem.

Harry Potter*

▲ Vamp - wampir o imieniu pochodzącym od nazwy innego [illegible] magazynu (na zdjęciu już z dziurą w czole, po rykoszecie)

▲ [illegible] zolnierz Ninja - ma [illegible]

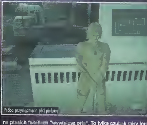
Ocelot - [illegible] ▲

◀ Solidus Snake - [illegible] Solida i [illegible]

*w kinach - w przyszłym roku

Eksplozje

Czego jak czego ale popisów pirotechnicznych uświadczysz w MGS2 sporo, szczególnie jeśli nie rozbroisz ładunku zanim "zahaczysz" o fotokomorę.)... Akcja zostało tak wykombinowana, iż aby pokonać pewien most, musisz posiadać snajperkę. Bez sensu? No, niezupełnie..



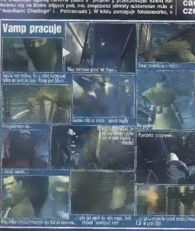
Próba przyciągnięcia płci pięknej

mierzać, unieszkodliwiając przy pomocy gadżetu rzygającego "chłodną parą". Momentami można odnieść wrażenie, że to kolejny klon RESIDENTa - i jest w tym sporo racji. Straszną porażką jest bowiem fakt, iż non stop myszkujesz w zamkniętych lokacjach, zaś przestrzeń otwartą stanowią jedynie pomosty łączące ze sobą poszczególne segmenty kompleksu i dachy tych ostatnich. Ftopa.. Co więcej, grając po raz pierwszy, znudzony podobnymi do siebie lokacjami wyczekiwałem z utęsknieniem końca tegoż epizodu, mając nadzieję na rychłą zmianę klimatu. Jakże wielkie było moja zdziwienie, gdy ujrzałem sekcję "kredytów". Niestety, bardzo często akcja MGS2: SOL ssie jak cholera, wywołując uczucie nudy. Gra oferuje sporo zabawy w "podchody", ale konkretnego działania tu niewiele. Co z tego wynika? Gdyby nie liczne smaczki, byłoby źle. Tych jest na szczęście od cholery i jeszcze trochę. Niezmiernie kręcą takie motywy, jak choćby możliwość bezkarnego hasania wśród przeciwników (po założeniu odpowiedniego uniformu i dzierżonej broni), czy rzucanie na podłogę "świerszczyków" celem odwrócenia ich uwagi! Co powiesz na fakt, iż możesz zostać olany (dosłownie!) przez żołnierza...? Niezmiernie ucieszysz się znajdując figurkę Ravena (boss z "jedynki"), przeczesując szafki natkniesz się na liczne zdjęcia pań, św. znajdziesz plakaty reklamowe m.in z "Aniołkami Charliego" i "Policenauts"). W kiblu zareaguje fotokomórka, a na ptasich fekaliach "wywiniesz orła". To tylko czubek góry lodowej... Co zaś tyczy się tak głośnego widoku FPP, to sprawuje się fenomenalnie. Co prawda Snake/Jack nie może się w tym trybie poruszać, a jedynie walić z klamy, jednak frajda jest nie do opisania (cel należy "wziąć" dokładnie między szczerbinkę a muszkę). Czujesz się podbudowany? Wolnego...

Przy okazji PSX'owego MGS-a, Kojima nie "dał rady", lecz odgrażał się, że wersja na PS2 będzie bardzo filmowa. No i jest... Niestety, MGS2:SOL bardziej przypomina INTERAKTYWNY FILM, niż GRĘ! Ukończenie tegoż tytułu zajęło mi ok. 17 godzin, z czego mniej więcej 11 poświęciłem na oglądanie filmów (liczone wstawki) i czytanie/słuchanie dialogów! SKANDAL!!! Z tego też powodu, w pewnym momencie pragnąłem, aby gra skończyła się jak najszybciej! Psychicznie wykończył mnie nast. schemat: odrobina akcji, "film", gadki, "film", gadki, "film", odrobina akcji.. Bo jeśli przerywać wszelkie "filmy" i gadki, a wykonywać jedynie postawione zadania - gra pęknie w ok. 3 godziny!!! Co innego, że owe wstawki zostały wyreżyserowane wręcz perfekcyjnie (ech, zwolnione tempo...), lecz gdybym chciał obejrzeć film - pewnikiem bym pognał do kina. Fakt, fabuła jest zawiła do tego stopnia, iż mniej więcej w połowie gry przestałem kumać, o co w tym wszystkim chodzi... "Jedynka" traktowała o nuklearnym rozbrojeniu i eksperymentach genetycznych ("upgrade" Solida i Liquida), "dwójka" natomiast stanowi uzupełnienie "przekazu", podkreślając znaczenia takich wartości, jak własne myśli, literatura, muzyka, smutek i radość, ideologie.. W fabułę można się wczuć jak w brazylijską nowelę - momentami równie smęci. Wszystko jest zbyt zamotane i prawdopodobnie zaśniesz, zamiast czerpać radość. W grze występują liczne czarne charaktery [m.in. Ocelot, Solidus Snake (powstał z najlepszych genów Solida i Liquida...), Vamp (wampir), Queen, Fatman...], które mieszają jak rzadko. Wg mnie, podtytuł "dwójki" powinien brzmieć "The Great Betrayal" - co rusz zdrady, knucie spisków, sprzeniewierzenia, machloje itd. Co się zaś tyczy bohaterów pozytywnych, to do świata żywych powrócił Ninja (!!!), a i odnalazła się Emma - siostra Otacona (ona też leje w majty, hiehie!) (...) Hideo niespecjalnie wysilił się w kwestii bossów - ot, np. walka z Fatmanem przy-

Hideo - nie pokazuj się w Katowicach! Jawor i Cycek już na Ciebie czekają (przed giełdą o 10.00!)...

Vamp pracuje



Gościu nie mikro, bo z całej kompanii tylko on jeszcze żyje. Vamp jest blisko...

Więc zaczyna grzać na ślepo...

Vamp zeskakuje z sufitu...

Gościu robi co może - ogień ciągły

Przygotowuje się...

Jack zauważył(a), że coś się dzieje i pcha się w sam środek obiadu!

Na próżno

Powtórka z rozrywki...

I obszy mordę...

Więc kilka sekund i wampir jest tuż za Jackiem...

...i gdy już miał się nim zająć, Jack musiał "zawiązać buta"

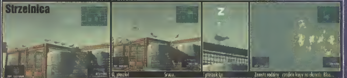
...co go uratowało przed marną śmiercią. C.d. w grze)))!

MOJE TRZY GROSZE

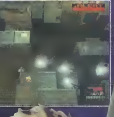
No i co? HV zabił Wam klina tą "desminą"...? Wydawało się, że krążąca onoiś demówka to tylko namiastka prawdziwego MGS2, a okazało się, że mieliśmy do czynienia z esencją całej gry! H. Kojima ze sporymi aspiracjami do miana reżysera i scenarzysty wielkiego ekranu, starał się dać temu wyraz w grze, która jak widać upodobniła się do filmu. Fajnie, tylko że przegiął trochę pałę z proporcją pomiędzy samą akcją a wstawkami, do [illegible] choć wspaniale wykonane i klimatyczne, potrafią po pewnym czasie mocno znużyć. Jak dla mnie za dużo tu gadki, za dużo niższych wątków i "bajerów", przypominające trzy grzyby w barszczu. Wampir, mech ninja, grubas na rolkach... jak w filmie "made in Hong Kong". Brakuje tylko... Harry'ego Pottera? Ogromna interaktywność z otoczeniem? Chwyt reklamowy. Poza kilkoma, kosmetycznymi zmianami gra niewiele wykracza poza przyjęte ostatnio kanony. Trupy wyparowują, postacie znikają, broni nie można wziąć od tych, którzy jej już nie potrzebują. Marudzę? MGS2 to wspaniała gra, pełna smaczków oraz świetnie wykonanych, klimatycznych wstawek. Tyle. A co powie Kojima, jak się dowie, że HV wlepił MGS-owi "osiem"? HV! Ty się zastanów nad sobą ...)

9-

Scirwo



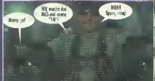
O, ptaszki! Sruuu.. I ptaszek śpi Zemsta rodziny rzodkie kupy na ekranie. Blee..



pomina potyczkę z Ravenam. Aczkolwiek walki z Solidusem pilotującym Harriera i bezsensowna batalia z trzema Metal Gearami potrefią wkręcić. Skoro o broni mowa - specjalistą w tej dziedzinie nie jestem, więc ograniczę się do wyliczenia dostępnych zabawek Beretta M92 (strzałki), USP, kałach AKS-74u. W dalszej fazie snajperka PSG1, granatnik RGB6, wyrzutnia Stinger, a także Nikita. Ciekawym patentem okazuje się "mikrofon szpiegowski" (D Mic) - z jego pomocą podsłuchasz to i owo.. BTW: Za sporą kapę poczytuję brak możliwości przejmowania broni od "unieszkodliwionych" żołnierzy, co zostało wytłumaczone przypisaniem poszczególnych "klamek" do ich właścicieli.. Hm!

Wykonanie? Odniosłem mieszane uczucia. Z jednej strony - podczas gry właściwej mało co skłania do popełnienia "sekupe" z radości, brak tu graficznego przepychu Otoczenie jest niezwykle estatyczne, broń Boże sterylne, za to liczba detali i ich interaktywność pozytywnie zaskakują. Niemniej jednak po kilku godzinach spędzonych w Big Shell - rzygać się człowiekowi chce tą kolorystyką i "jednakowymi ścianami". Smaczki. ? Przede wszystkim gra cienia i światła - w szerokim tego pojęcia znaczeniu. Gdy zostajesz trafiony - krew obficie rozbryzguje się na ściana, lekko ranny - zostawiasz za sobą plamy krwi, które przeciwnicy mogą obrać za trop. Dech w piersi zapiera widok w czasie nurkowania pod powierzchnią wody.. Grafa w real-time'owych przerywnikach jest cool, co w połączeniu ze wspaniałą reżyserią "daje radę". Kojima od dawna narzekał, że PlayStation 2 nie oferuje możliwości, jakich by sobie po niej życzył, a i znacznie mniejsze, niż SONY deklarowało. Blahblah! Co się tyczy animacji postaci i obiektów - perfekcja. Za całokształt nie sposób zatem nie przyklasnąć. To samo tyczy się oprawy dźwiękowej - Dolby ProLogic sprawdza się w praniu bez zarzutów, muzyka pasuje do klimatu wyśmienicie, a i wszelkie efekty specjalne zostały dobrane sugestywnie. Dzięki nośnikowi docelowemu - DVD - kilka razy możesz usłyszeć dźwięk w systemie Dolby Digital 5.1 (cut-scenes zmontowane w film).

Najlepszym sposobem na miłość od pierwszego wejrzenia jest. . spojrzeć ponownie. Chciałbym zatem w tym akapicie dojść do wniosku, że MGS2.SOL to idealna rozpierdziuche dla upalonych rycerzy XXI wieku, jednak nie mam ku temu powodów. Pewnikiem zastanawiasz się, dlaczego spośród tylu plemników "wyścig" wygrałem akurat ja. . Cóż, takie życie. Jak na mój gust, Hideo Kojima "przedobrzył" nowego METALa, ot, zrobił go sam dla siebie. Solid Snake został uśmiercony dla dobra fabuły, mechy pojawiają się dosłownie 2 - 3 razy (zero playable), a Nowy Jork... nie dość, że NJ nie przypomina, to jeszcze akcja ogranicza się do jednej potyczki Jacka z Solidusem (krótki kaszel). Aha, rozwiązujące wydarzenie nie zostały nazbyt "pojechane". . METAL dla PS2 nie jest tak rewelacyjny, jak być powinien Przerost formy nad treścią, toteż zastanów się, czy aby nie potrzebujesz ocieplanych butów na zimę. Ocenę końcową dedykuję fanom METALa - bawcie się dobrze, jeno załatwcie sobie kogoś do przełączania "filmów" i dialogów:). Ja idę się upić...□



HIV, musisz dać MGS-owi ocenę "10"!
NIE!!! Spyro, ratuj!

GAME OVER
EXIT

R Krótko ..historia pewnego trupa

WERDYKT **HIV**

KONAMI PRZYGODÓWKA

GRYWALNOŚĆ:

10				
8				
6				
4				
2				
	GODZINA	DZIEŃ	TYDZIEŃ	MIESIĄC

9

10

PLUSY	MINUSY
▲ ZCZAJKA I KOMBINOWANIE	▼ KIM JEST TEN PEDZIO?
▲ SMACZKI	▼ CHCIAŁEM GRĘ NIE FILM!
▲ INTERAKCJA	▼ ZBYT POKRĘCONA FABUŁA

OCENY:

NOŚNIK DVD

8

Wągliki kierować pre... (redakcja)

"Gęsta mgła.. Nieprzenikniona ciemność.. Idealna zasłona.. Kiedy nie ma świadków, najohydniejsze zbrodnie przychodzą z przerażającą łatwością.. Niczym pstryknięcie palców Ludzkie głowy toczą się jak żwir spod butów... O takiej porze, kiedy czujesz się bezkarny, kiedy łamiesz bariery własnego świata - jedna za drugą, bardzo łatwo tam trafić... Nie trzeba nawet specjalnie szukać. Ono samo Cię znajdzie.. Witaj w SILENT HILL."

Samael, Księga Szkarłatna

Kiedyś survival horror utożsamiałem z nadpalonymi zombiakami, ogólną masakrą i przerośniętymi pająkami biegającymi po ścianach. Jednym słowem ideał tego typu gry stanowiła dla mnie druga część RESIDENT EVIL. I tak było przez długi okres czasu. Później wyszedł SILENT HILL (PSX). . I wszystko się urwało.. Tam naprawdę czułeś strach. Cały czas Jego paraliżująca siła przebiegała Ci po plecach. Mózg sam dopowiadał okropne wizje Znalazłem wtedy swoją ulubioną grę I tak było przez długi okres czasu Teraz wyszedł SILENT HILL 2. Znów wszystko się urwało... Naprawdę bałem się odpalać tę płytkę DVD.

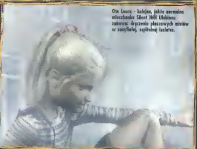
Intro tradycyjnie - pełne dziwnej muzyki, motywów na gitarze, ludzi wyrenderowanych z olbrzymią dbałością o detale. I zupełnie nie wiadomo o co chodzi A później stoisz w brudnym szalecie Pustka Jesteś sam, patrząc w lustro Lekki ruch analogiem i cały ekran zaczyna płynąć w dowolną stronę. Zdumienie To już jest gra? Bo musisz wiedzieć, że właśnie patrzysz na naprawdę świetnie wykonaną postać Widać lekkie podkrążenia pod oczami, bladą cerę, niezdecydowany wyraz twarzy. Huh! KONAMI dało czadu. Wszelkie postacie przewijające się przez miasteczko wykonano bardzo dokładnie. Choć i tak to nic w porównaniu ze owymi renderami Ech! W każdym razie nie ma co stać przy tych obskurnych kiblach. Nazywasz się James Sunderland (tak jakoś z niemiecka, co?). Czas ruszać do SILENT HILL

Jeśli myślisz, że ohydne, sadystycznie okaleczone potwory stanowią tu największy powód do strachu, to nawet nie wiesz, jak bardzo się mylisz...

Po pierwszym, krótkim ale jakże elektryzującym uderzeniu, przychodzi zawód Wkraczasz bowiem na otwarte przestrzenie, bardzo mocno zamglone Szczerze powiedziawszy, wypadają średnio Właściwie jakoś drastycznie nie różnią się od swoich PSX'owych odpowiedników. Na szczęście wkrótce dostajesz porządnego kopa w głowę, po czym leci już znana zależność - Im dalej zagłębisz się w lokacje, tym jest lepiej! Co ciekawe, z czasem odkrywasz też urok zewnętrznych terenów - wprawdzie nie widać tu wielu obiektów (skutecznie maskuje je mgła, albo mrok), ale jak już coś większego się wyłoni . W tekstury włożono naprawdę wiele pracy, przez co prezentują sobą taki charakterystyczny, pół komiksowy, pół realistyczny design.

Zamknięte pomieszczenia - to one sprawiają, że od chorej i obrzydliwej grafiki drugiego SILENT HILLa nie oderwiesz oczu! Generalnie zwiedzisz kilka wielkich, kompleksowych zabudowań. Zaczynasz w starym, drewnianym apartamencie Dziwne obrazy, potłuczone manekiny, zegar, za-

Powoli kuśtykają w Twoją stronę, tak nienaturalnie potrząsając głowami, że z daleka można rozpoznać, jak dawno przegniły im ścięgna...



Ota Laura - kolejna, jakże normalna mieszkanka Silent Hill! Ulubiona zabawa: dręczenie pluszowych misiów w zasyfiałej, szpitalnej izolatce.

Postaci w grze wyglądają świetnie, ale dopiero w renderowanych wstawkach Konami pokazało prawdziwe pazury! Spójrz na te w[illegible]

MOJE TRZY GROSZE

SILENT HILL 2 jest jeszcze bardziej przerażający, niż pierwsza część. Najmocniejszą stroną gry jest grafika z niesamowitą liczbą detali oraz mroczny klimat. Krew na ścianach, rozszarpane ludzkie szczątki na podłodze, czy w końcu przerażające zombiaki, szkaradki i inne potwory - to wszystko robi niesamowite wrażenie. A im dalej gramy, tym liczba okropieństw jest większa, prowadząc do finalnego [illegible]. Momentami [illegible] fabuła czasami [illegible], urywane dialogi są na porządku dziennym, a sens [illegible] całej historii wyjaśnia się momentami nazbyt [illegible]. Ale dużo w tym właśnie [illegible] tej gry. Przyznam szczerze, że jak na prawdę nigdy nie chciałbym znaleźć się w takim miasteczku, jak to ukazane w SH2.

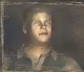
8

Norby

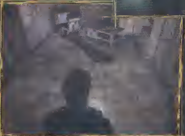
Że niby brudne kible są niesmaczne i odpychające? Poczekaj, zejdź głęboko pod ziemię, a zrozumiesz co znaczy obora, pełna syfu i ludzkich wydzielin lokacja!

gracone pokoje, kolo przed telewizorem zachlapany własnymi wnętrznościami. Standard tego miasteczka. Ale szpital dla psychicznie chorych to już konkretna jazda. Biała, wytłumiona izolatka, do połowy zabryzgana krwią, łóżka z łańcuchami do przypinania pacjentów, pokrwawione kitle sanitariuszy, ludzkie fekalia rozmazane po ścianie, dziwne, obłąkane malowidła... Czułem się jak w domu! I te niepokojące zapiski ("zabrali mnie do ciasnego pokoju... następnym razem się zabiję, ale tam nie wrócę..."), historie schizofrenii, nadmiernej agresji, opętańczych majaków... Warto trochę poczytać.

Fabuła, jak to w SILENT HILL, jest pełna mrocznych zagadek, niejasnych dialogów i maksymalnie dziwnych postaci. Mała dziewczynka zamykająca Cię w celi pełnej wyjących potępieńców, Grubas, który jeszcze przed chwilą intensywnie bratał się z muszlą klozetową, teraz pożera pizzę w obskurnym, zdewastowanym lokalu, Laska, która do złudzenia przypomina Twoją żonę, nieustannie ciągnąc się za Tobą (trzeba ją chronić przed potworami), i wreszcie Ty sam - kolo, który przyjechał tu szukać swojej "drugiej połowy", jednocześnie twierdząc, że ta umarła 3 lata temu, choć być może nastąpiło to w zeszłym tygodniu... W Silent Hill wszystko jest chore i dziwne, zaś rzeczywistość - zaskakująca! W końcu każdy postrzega ją tak, jak chce.



Ten koleżka nazywa się Eddie, Eddie Dankowski i zazwyczaj pojawia się w towarzystwie jeszcze ciepłych, fest zakrwawionych, zwłok.



O ile fakt, że kolo gapi się w niedziałający telewizor, jest jeszcze w miarę do zaakceptowania, o tyle, że robi to jelitami na podłodze, zdecydowanie nie!

SILENT HILL 2

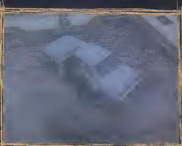
Maszkary, gotowe za wszelką cenę wyrwać Ci trochę parujących wnętrzności, nie są tu zwykłymi potworami... Ba! To raczej ofiary! Widać, że cierpią straszliwe męki, a jednocześnie kieruje nimi niepohamowana żądza krwi.

Pila

Niech świadczy o tym fakt, że fabułę można zakończyć na 5 sposobów, z czego najlepszym jest chyba popełnienie samobójstwa. Zagadki zaś sklecono ciekawe, dając Ci możliwość wybrania różnego stopnia ich trudności - np. szyfr do kłódki albo będzie zapisany wprost, albo mniej lub bardziej zaawansowanym dialektem. Udany pomysł.

Małe, ciasne, kompletnie ciemne pomieszczenie i tysiące robaków na ścianie. Horror? W Silent Hill jest coś zdecydowanie bardziej przerażającego. Migoczące światło, szybko przesuwany snop latarki. Towarzyszące temu cienie złowieszczo tańczą, krążą po ścianach, raz rosnąc, raz malejąc, i nigdy nie wiadomo, który z nich okaże się macką powoli zmierzającą do Twojego gardła. A tuż za plecami zamyka się kompletna ciemność. Muszę przyznać, że motyw z latarką lekko rozświetlającą otoczenie rozwala kompletnie. Grafika wygląda cudownie, drugi Playak pokazuje na co go stać, a klimat ciągłego zagrożenia osiąga apogeum. No i te filmowe ujęcia kamer, nieoczekiwane nawroty, kadry przelatujące nad Twoją głową. Właściwie nie jestem pewien, czy można uzyskać jeszcze bardziej dobitne wrażenia zaszczucia.

A uuu! Nie bój żaby. To tylko ja. Chciałem Cię nastraszyć. Czytaj dalej....



To nie GTA - tutaj wyjmiesz tylko mapkę, a nie ruszysz z piskiem opon! Wszędzie trzeba uderzać z buta. Sorry.

Czesław, przestaw krzesło! Tylko kto Czesławowi odgryzł głowę?

Witaj w Silent Hill - miasteczku, przy którym Twin Peaks to wesoły Disneyland! Jego mieszkańcy dawno już zapomnieli znaczenia takich słów, jak spokój, czy zdrowie psychiczne... A może nigdy ich nie znali?

Maszkary, gotowe za wszelką cenę wyrwać Ci trochę parujących wnętrzności, nie są tu zwykłymi potworami. Ba! To raczej ofiary! Widać, że cierpią straszliwe męki, a jednocześnie kieruje nimi niepohamowana żądza krwi, jakaś tępa, wymuszona agresja. Makabrycznie pozaszywane ciała, jakby ktoś pociął ludzkie korpusy i od nowa je złożył, bawiąc się przy tym w sadystyczną układankę. Te dziwne, konwulsyjne ruchy, drgawki, rzucające nimi na boki, tiki po częściowym paraliżu. Ktoś specjalnie zadał im takie cierpienie. Zresztą widać to dokładnie, kiedy pojawia się naprawdę wielki i zły "Piramidogłowy" - kat ciągnący za sobą ciężkie, zardzewiałe ostrze. On przecież z takim samym upodobaniem zadaje ból im, jak i Tobie! Nie traktuje ich jak pobratymców! I wiesz co? Pojawia się wtedy takie dziwne uczucie, narastający niepokój. Może oni są (a właściwie byli) zwykłymi ludźmi, których także ktoś tu podstępnie zwabił.. Może Ciebie czeka taki sam los? Tyle że jeśli to są potępieńcy cierpiący katusze za swoje grzechy, to miasto musiałoby być Piekłem? Jego przedsionkiem? I ta myśl już Cię nie odpuszcza, aż do końca. Smacznego.

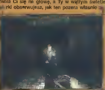
Widać, że developer w kwestii wykonania przeciwników, nieźle się wykazał. Kolezka, któremu ktoś odciął ręce i zaszył twarz, wyskakuje Ci na przywitanie. Sympatyczny osobnik, szczególnie gdy po ciosie gaz-rurką odpełza przeraźliwie skrzecząc. W mrocznych korytarzach pojawiają się, dobrze już wszystkim znane, pielęgniarki! Powoli kuśtykają w Twoją stronę, tak nienaturalnie potrząsając głowami, że z daleka można rozpoznać, jak dawno przegniły im ścięgna. W świetle latarki dostrzegasz, że kompletnie brakuje im też twarzy - zamiast nich jest jakaś krwawa miazga. Można się oblizać. Ale już motyw z kolesiami, którym ktoś w ciało wszył stalową klatkę, jest naprawdę ostry. Bezkształtne mięcho

Wszystko ulega tu powolnemu rozkładowi, jest jeszcze bardziej przeżarte zwyrodnieniem, makabrą, Złem... Ale nikt nie trafia tu przypadkowo. Wierz mi. Wkrótce się o tym dobitnie przekonasz.

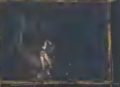
ohydnie wypływa poza jej twardą konstrukcję Do tego jeszcze tacy wesołkowie zwisają z sufitu, próbując złapać Cię za głowę stopami! Serce może odmówić posłuszeństwa

Jeśli myślisz, że sadystycznie okaleczone potwory stanowią tu największy powód do strachu, to nawet nie wiesz, jak bardzo się mylisz. Tym czyms jest. MUZYKA Kompletnie paraliżująca, budująca ciężki i namacalny klimat nieopanowanej paniki Wchodzisz do ciemnego korytarza, gdy nagle zaczynają narastać rytmiczne uderzenia kowadeł, słychać jakieś szelesty, dziwne pomruki pojedyncze uderzenie niskich tonów Ledwo powstrzymujesz się od ucieczki, nerwowo rozglądając się na boki Kazdy krok robisz z olbrzymią niechęcią Strona audio potrafi zeschizowec Występują tu lokacje (np oblepione syfem więzienie), w których nieustannie słychac jakieś gardłowe mamrotanie, dzikie ryki, słowa wypowiadane w prastarym języku, a do tego rusza przeraźliwy pisk piły tarczowej Słuchawki na uszach to morderstwo

Pojawienie się "Piramidogłowego' - Kata katów - to pierwszy naprawdę silny cios! Ciężka muza zwala Ci się na głowę, a Ty w wątłym świetle [illegible]rki obserwujesz, jak ten pozera własnie szytego dziwoląga Spokojnie odchodzi, zostawiając nadgryzione zwłoki. Później wyłania się z bulgoczącego szlamu Tylko przez chwilę Cię straszy, po czym wraca do swojego podziemnego krolestwa Ale ta chwila wystarczy I nie mysl, ze zwyczajnie ucieka! Probe pogoni nie będzie zbyt rozsądnym posunięciem za to ostatnim w Twoim zyciu - z pewnością A co powiesz na koleżkę, któremu ktoś w brzuch wszył solidny kawałek stalowej płyty, spinającej nadgarstki z kolanami? I obciął dłonie, wystające na drugą stronę blachy! Czuję się wniebowzięty


Nigdy nie wiadomo, co wyłoni się ciemności! Teraz SĄ TO dwie bose stopy, ale co będzie za chwilę?

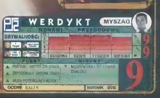
W trybie hard, sekwencja pływania łódką wypada niezwykle interesująco- włącza się "symulator wioślarza". Musisz obydwoma gałkami machać tak, jakby to były wiosła. Patent dość niezwykły.


Klasyczny widok. Ciemno, snop światła a w nim jakiś mutant, któremu trza miche sklepac.

Nowy SILENT HILL zdecydowanie przebija oryginał pod względem zwyrodniałego i sadystycznego klimatu! Jsst taki moment kiedy pędzisz zarośniętym korytarzem w doł - przez blisko minutę! - a końca jak nie było, tak nie ma! Zaczynasz się niepokoic Pożniej skaczesz w podobnie porosniętą, ciemną dziurę w prosektorium Dalej jest studnia, dziwna, druciana czeluść, zapadnia w więzieniu - I wciąż zmierzasz w głąb ziemi! Łozko z trupem, które stało na skraju pieczary, mijane po drodze ludzkie szczątki, klatki z hodowanymi w środku cielskami - to rodzi dziwne myśli A jeśli faktycznie jest to rodzaj kaźni dla pokutujących w ten sposób ludzi? Ściany z ludzkiego mięsa, pokryte brudem i rdzą zdają się to tylko potwierdzać

Huh, NINTENDO przejęło serię RESIDENT EVIL. I co z tego?! A niech sobie biorą te wszystkie zombiaki i ich tajne, biologiczne eksperymenty Oni przecież zawsze lubili dziecinne i radosne produkcje, ghe ghe! PS2 ma jedyny i prawdziwy HORROR, jaki ukazał się na rynku gier wideo (nie licząc części pierwszej, bo ta była na PSX'a). Przerażający, ohydny, fascynujący No i po ukonczeniu gry zyskujesz piłę spalinową, a wtedy masakra jest już konkretna! I własnie dlatego w moim domu stoi PS2 (ciekawe, jak wypadnie wersja na Xboxa) ☐

Tutaj dosłownie czuć ból, on emanuje z tych obdrapanych ścian... Urwane zapiski schizofreników, opisy makabrycznych zbrodni, krwawe odciski dłoni zostawione w jakiejś rozpaczliwej szamotaninie - klimat jest ciężki, a jednocześnie dziwnie fascynuje, przyciąga!


PS2
WERDYKT
MYSZAQ
KONAMI
PRZYGODOWA
GRYWALNOŚĆ:
1 Player
10
8
6
4
2
GODZINA
DZIEN
TYDZIEN
MIESIAC
9
9

PLUSY
- ▲ PRAWDZIWY AUTENTYCZNY STRACH
- ▲ ZWYRODNIAŁA OHYDNA GRAFA
- ▲ MUZA POTĘGUJĄCA KLIMAT

MINUSY
- ▼ MOMENTAMI SZTYWNE DIALOGI

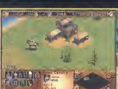
OCENY KALI 9

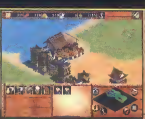
NOSNIK DVD

9

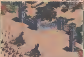
MICROSOFT ... Na dźwięk nazwy tej firmy co niektórzy dostają spazmów, zaczynają kląć, bądź też odwracają głowę z niesmakiem. Co by jednak nie wyzywać, to trzeba pamiętać, iż ta firma wydała też w swej karierze kilka znakomitych gier, z których szczególnie jedna - AGE OF EMPIRES - podbiła serca Graczy. Minęły już ok. dwa lata od momentu, kiedy ukazało się na rynku 'piecetowym' prawdziwe arcydzieło, istny majstersztyk w dziedzinie RTS-ów - AGE OF EMPIRES II! W życiu się nie spodziewałem, że tak zaawansowana Real Time Strategy kiedykolwiek ujrzy światło dzienne na konsolach - I PROSZĘ, PROSZĘ! Mam przyjemność przedstawić Wam gorące jeszcze AGE OF EMPIRES II THE AGE OF KINGS w wersji na PlayStation 2!!!

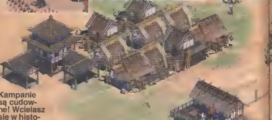
Tytuł ten jest niezmiernie rozbudowany i głęboki w sferze nie tylko działań wojennych, ale też i ekonomicznych (domieszka dyplomacji!!). Rozbudowa, rozrost imperium, rozwój naukowy, strategiczne plany względem powstającego wojaka i jednocześnie zagadnienia taktyczne w trakcie najazdu na wroga - w każdym aspekcie AOE II AOK zadziwia swym bogactwem. Przeważnie zabawę rozpoczynasz posiadając zaledwie kilku osadników - oni to właśnie są odpowiedzialni za budowę różnych obiektów, a także za pozyskiwanie surowców drewna, złota, jedzenia oraz kamieni. Drewno zdobywamy karczując drzewa (można likwidować całe lasy, zdobywając pole do rozbudowy), złoto i kamienie wydobywamy z wolnostojących pokładów, a jedzenie - na różne sposoby: budując młyn i pola, które będą uprawiane, poprzez ogrodnictwo (a raczej zbieractwo), tudzież ubój zwierząt, a także poprzez rybactwo (budowa statków rybackich i pułapek na ryby)





Na początku masz przed oczami prymitywną osadę. Sumienne rozbudowywanie i odkrywanie nowych wynalazków sprawia, że awansujesz cywilizacyjnie na kolejne etapy rozwoju. Nim się obejrzysz, przeciwnik pod swymi bramami będzie miał Twoją potężną armię wyposażoną w najnowsze zdobycze techniki.





Kampanie są cudowne! Wcielasz się w historyczną postać - np. jako William "Braveheart" Wallace walczysz o niepodległość Szkocji, wcielając się w Genghis-Khana jednoczysz plemiona mongolskie i ruszasz na podbój świata!

BUDUJEMY NOWY DOM TUT-TURU-TUM TUM:)

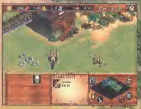
Potężne pole do popisu. Na początek, powinieneś dbać o budowę domów mieszkalnych - tylko one zezwalają na tworzenie nowych jednostek. O takich rzeczach, jak młyn czy farmy już wspomniałem. A dalej - głowa mała... Town Center, targowisko, kuźnia kowalska, tartak, placówki wydobywcze, uniwersytet, doki, kościół (zakon szkolący mnichów), koszary (oddziałne dla zwykłej piechoty i jednostek strzelających), stajnie, warsztat służący do konstrukcji potężnych maszyn bojowych, czy nawet demonstrujący potęgę Twej cywilizacji cud świata. Oczywiście możesz też zbudować zamek i wszelakiej maści różne rodzaje murów, wież obronnych i obserwacyjnych - przepięknie obwarowuje się swoje osiedla, tu i ówdzie stawiając potężne bramy, które wedle życzenia otwieramy, bądź zamykamy w danej chwili. Taka różnorodność sprawia, iż Twoja "baza" wygląda nie tylko ciekawie, ale też po prostu prześliczna

MOJE TRZY GROSZE

To jest TO! AOE 2 w całej krasie na czarnule. Miodzik ten sam co na PC, jedynie co na początku rzuca się w oczy to drobna różnica w rozwiązaniu menusów. Wszystko co jest esencją gry naszczęście bez zmian. Szkoda jedynie, że gra "szaleje" tylko w 800x600, bo przeszkadza to trochę w lepszym ogarnięciu całości pola gry. Polecam wszystkim miłośnikom RTS, którzy mają PS2 a nie mają dostępu do PieCa. Jeśli nie dysponujesz na PS2 myszką, to odejmij sobie pół oczka od oceny. Bez myszki można się "unerwić" :)

8

Loki

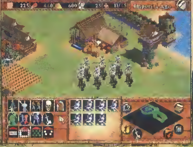


A GDY PRZYJDĄ DOM PODPALIĆ...

...to naszpikuj ich strzałami, zmiażdż szarżą kawalerii i dokończ rzeźnię piechurami! "Hoooly Shiiit!!!" - można tylko tyle powiedzieć, przebijając się przez bogactwo wszelkich oddziałów bojowych i sprzętu służących sianiu pożogi! Piechota - pikinierzy, rycerze (także z dwuręcznymi mieczami), czempioni, łucznicy, kusznicy, muszkieterzy; kawaleria - wielbłądy, ciężka i lekka konnica, jednostki zwiadowcze i strzelające, rycerstwo, paladynowie - a wiele z nich dostępnych jest też w warsjach elitarnych! Do tego cała masa ciężkich maszyn bojowych - trebuchety, różne tarany, bombardy, skorpiony (taka kusza w wersji XXXXL) i jednostki oblężnicze. Na wodach - cała armada Galleonów (trzy rodzaje), Galer (2 rodzaje), "Damolition Ships' (nazwa mówi sama za siebie:), statków ogniowych, tudzież transportowych, rybackich i handlowych. Do tego należy doliczyć fakt, iż każda z dostępnych cywilizacji posiada swoje unikalne, charakterystyczne jednostki. Przykładowo, Japończycy mają samurajów, Turcy janczarów, a Frankowie zabijaków rzucających toporami. Każda z tych jednostek opisana jest wieloma cechami (opancerzenie, siła ataku, prędkość poruszania się, zasięg widzenia) oraz zależnościami. Przykładowo - skirmisher jest znakomity w walce przeciw łucznikom, mongolski Magudai to prawdziwy dewastator wszelkich machin bojowych, brytyjski Longbowman ma znacznie większy zasięg, niż klasyczni łucznicy, berserker Wikingów sam się uzdrawia, SŁONIE BOJOWE Persów (YES! YES! YES!!! KOOOCHAM SŁONIE!) atakują kilka celów na raz, a pikinier jest niezastąpiony w starciach z kawalerią.

AGE of EMPIRES II

Małe pole widzenia i rozdzielczość jednostek z pewnością nie należą do zalet wersji na PS2 - nie zachwyci się nią pecetowca. Jednak w porównaniu do konsolowej konkurencji, AOEII zadziwia szczegółowością i artyzmem wykonania.



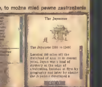
Dość powiedzieć, że w grze występuje ponad 70 (!!!) jednostek, z których zdecydowana większość służy do walki. Rozkoszuj się tymi wszystkimi bitwami, w których przeważnie bierze ogromna ilość jednostek, kieruj wojskami (możesz ustalać szyk, w jakim mają się poruszać i walczyć), obsadzaj oddziały w garnizonach do obrony i wydawaj różne rozkazy (patrol, ochrona itd.), nakazuj zachowanie (np. agresywne)... Będziesz się czuł jak w niebie, mając tak szerokie pole do popisu!

UCZ SIĘ, UCZ, UMRZESZ MĄDRZEJSZY!

Dolicz do tego nieustanną pracę nad rozwojem, prowadzone w różnych ośrodkach - większość budynków oferuje prace nad różnymi, charakterystycznymi dlań wynalazkami. Nowe odkrycia nie tylko pozwalają na tworzenie nowych budynków i podwładnych, ale też służą ulepszaniu rzeczy już istniejących (np. nowe zbroje dla danego typu wojsk). Ponadto wiedz, iż gra obejmuje czasy mniej więcej od V wieku do XV, przyjdzie Ci więc przechodzić przez IV etapy: od "Dark Age" do "Post Imperial". Na uwagę zasługuje fakt, iż wiąże się to nie tylko z dostępem do kolejnych odkryć i możliwościami tworzenia nowych rodzajów budynków i jednostek, ale też... ze zmianą grafiki! Zupełnie inaczej wyglądają domy na etapie "Feudal", niż w "Imperial" - te same budynki są nie do poznania!

Wersja na PS2 pochwalić się może bogactwem opcji przeniesionych z peceta. Dostępne NIEZMIERNIE CIEKAWE różne kampanie, zwykłe Deathmatche, walki na losowych mapach (definiujesz teren - typ m.in. śródziemnomorski, arabski, przybrzeżny, archipelag itd.), ustalasz liczbę grających (do 4), ewentualne drużyny i różne inne zasady. Masz możliwość gry Multiplayer, a to dzięki wykorzystaniu i.Linka. Warto też wspomnieć, że AOEII obsługuje myszkę i klawiaturę, które to BARDZO, BARDZO POLECAM - sterowanie padem niby jest dobrze rozwiązane i ujdzie w tłoku, ale to właśnie duet mysz&klawiatura pozwoli Ci czerpać pełnię przyjemności z gry.

Jeżeli chodzi o konwersję, to można mieć pewne zastrzeżenia. Tak - oczywiście chodzi o kwestię grafiki, przejrzystości. Telewizor to nie monitor, na którym podziwiasz ostrość grafy w kosmicznie wysokiej rozdzielczości. Niestety, AOE sprawia wrażenie wykonanego zaledwie w podwyższonej rozdzielczości, co widać najlepiej po jednostkach oraz ograniczonym polu widzenia. W dodatku scrolling zaczyna się nieco szarpać, gdy dochodzi do potężnych bitew, bądź też Twoje imperium jest znacznie rozbudowane.□


The Japanese

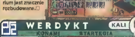
The Japanese (500 to 1340)

Located 100 miles off the mainland of Asia at its closest point, Japan was a land of mystery at the edge of civilization. Isolated at first by geography and later by choice the Japanese developed a

WERDYKT **KALI**

KONAMI STARTEGIA

GRYWALNOŚĆ:



PLUSY	MINUSY
▲ GŁĘBIA	▼ WĄSKIE POLE WIDZENIA
▲ ROZMACH	▼ BRAK OSTROŚCI
▲ BOGACTWO OPCJI	▼ GRA SPRZED 2 LAT

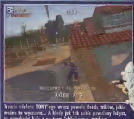
OCENY: 8+

NOŚNIK CD

Tony, Tony biegnij do żony bo one już leży z tym śmiesznym panam, Matem Hoffmanem! Ye, ya, yeeeee! Bluuuussss! Co? Już! Aha! Wybacz - właśnie śpiewałem. No, to jadziemy. Na początek odkrywcza wiadomość - ostatnio wywalili mnie z supermarketu. Za nic. Zupełnie! Ot, raz z rozpędu wpadłem na stoisko z bagietkami! Zaraz przyleciał jakiś koło w garniturze krzycząc "Pania, wyjdź pan stąd! Albo się pan koszykiam blokujesz, albo rozwalasz półki. Wózek nie służy do jeżdżenia!" "A właśnie, że służy, tylko grindy jakoś mi nie wychodzą" - chciałem już odpowiedzieć, dorzucając coś o jego rodzinie i eksplozji w Czarnobylu, ale przylecieli jago kumple. Że też robią marynarki o takich rozmiarach...! No cóż, jak to się ładnie mówi - podjąłem zdecydowaną decyzję) o zmiana lokalu. A wszystko przez tego nowego TONY HAWK'S PRO SKATER! Pogra człowiek chwilę, wciągnie się, to później wszędzie chciałby czesać trikulca.. Ech! Chyba czas na moje lekarstwo.

Portem dla PSX'a zajęli się koleżkowie z SHABA GAMES, a że wcześniej dostaliśmy od nich takiego np. MAT HOFFMAN'S PRO BMX, to jedno było pewne - chłopaki z trzeciego TONY'ego nie zrobią symulatora wanny wypadającej przez okno. I faktycznie - nie zrobili. Otrzymaliśmy za to w pełni profesjonalną (ofkoz na miarę możliwości konsoli) pozycję, traktującą o przygodach równie profesjonalnych skejterów. Pod kątem technicznym lokacje prezentują się wyśmienicie. Wszelkie murki, krawężniki, rurki, rampy, quater-pipe'y, hopki i inne elementy wkomponowano w otoczenie tak, że śmiga się po nich szybko, łatwo i niewątpliwie baaardzo przyjemnie. Bo co tu dużo kryć, ta część serii ma najbardziej rozbudowany model czesania trików, jaki kiedykolwiek widziałem!

Lokacje, biorąc pod uwagę PSX'owe standardy, wizualnie prezentują się wporzo. Oczywiście bazują na mapkach przeznaczonych dla drugiego Playaka, z tym że mocno je uproszczono. O ile mniejsze skateparki (huta z kotłem do przetopu stali, kameralny placyk w Rio, techniczna pokombinowane Skater Island) prezentują się naprawdę ładnie, dość wiernie naśladując pierwowzory, o tyle większe lokacje (Los Angeles po lekkim trzęsieniu ziemi, przedmieścia z budynkiam będącym w trakcie budowy, tudzież lotnisko) serwują Ci ostro dorysowujący się horyzont. Do tego mają jeszcze wycięte niektóre partie terenów, zaś te, które zostały są momentami fest przemodelowane.. Ważmy takie np. przedmieścia i umiejscowiony tam wielki, stary dom.. To znaczy wielki to on jest, ale na Czarnuli. Bo jeśli chodzi o PSX'a, to developer ograniczył się do lichej chatki - w dodatku stojącej poza Twoim zasięgiem, za wysokim płotem! I choć w sumie nie ma to znaczącego wpływu na grywalność, w końcu i tak śmiga się naprawdę przyjemnie, to jednak pewien niedosyt zostaje...



Trzecia odsłona TONY'ego wręcz powala ilością trików, jakie można tu wyczesać... A kiedy już tak sobie powalony leżysz, to przychodzi koło z napisem "układ ramp, murków, krawężników, skoczni, przeróżnych quaterpipe'ów oraz tysiąca innych elementów" i zaczyna Cię kopać... Dorzucenie lądowania z revertem, rozbudowanie "freezów" odpalanych na krawędziach ramp, czy trików na stojącej desce, jeszcze mocnej podkręcają tępo... Argggghhhh! Z wrażenia mogę już tylko zabełkotać!

Engine z drugiego THPS został nieco przeprogramowany, dzięki czemu developer mógł wrzucić bardziej pokombinowane obszary. Wprawdzie delikatnie obniżono liczbę polygonów z jakich składają się zawodnicy, ale czego nie robi się dla zwiększania rajcowności! Szkoda jeno, że tekstury momentami są bardzo nierówne - o ile w Rio wszystko skąpane jest w stonowanych, pomarańczowo fioletowych barwach, pięknie klejąc się w plastyczną całość, o tyle np. Los Angeles miewa mocno chropowate, rozpikselowane powierzchnie. Z drugiej strony w gałki oczne wbija Ci się całkiem zakręcona architektura i dużo bardziej skomplikowany design niż li miało to miejsce w THPS2. Cóż... coś za coś... A teraz, gha, ghe!, dwukrotnie przyspiesz sobie animację, wrzu-

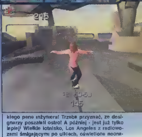
TONY HAWK
PRO SKAT
Score 1,530
0:00
50-50
447

Tony powrócił żeby znowu zarządzić!!!

cając stalą, mega płynne 60 FPS-ów, wyostrz tekstury, dodaj tysiące detali, tyle samo polygonów, ruchome obiekty i przeskocz z wersji PSX'owej na PS2! Głowa sama się odrywa, cicho turlając pod szafę. Oprawa zdecydowanie zasługuje na miano "Next-Gen"

PS2 Nie ma co - tu tereny powalają bogactwem detali, Ty cicho popierdujesz, a czarna maszynka SONY warkocze na stole. Zaczynasz od hangaru z płynną stalą, w którym biegają robotnicy. . Odpowiedni grind i jeden z nich zalicza przymusową kąpiel w wielkim zbiorniku z wodą. Później lądujesz na zaśnieżonym parkingu w Kanadzie - stojący obok skejterzy drą się, zaś lamer, któremu nie powinno się dać do rąk wózka na makulaturę, a co dopiero deskorolkę! Kilka zakręconych trików i mogą iść się bujać. Do tego jeszcze szybki grind po konarach pobliskich drzew, a pomylony grubas, ciskający naokoło śnieżne kule, zostaje przysypany toną białego puchu. Chłopaki cieszą się jak dzieci. No i nie zapomnij o półdebilu, któremu język przymarzł do słupa! Czy Ty nie masz gdzieś schowanego kostiumu superbohatera? Może przynajmniej harcerski mundurek?! W Rio czas na zaimponowanie lokalnym cwaniakom - i możesz uderzyć na przedmieście. Hu-hu-hu! Tu da się poszaleć! Od grindowania decha aż skwierczy. A co powiesz na drewniany szkielet budynku, stawiany przez robotników? Tylko uważaj na wściekłego pana inżyniera! Trzeba przyznać, że designerzy poszaleli ostro! A później - jest już tylko lepiej! Wielkie lotnisko, Los Angeles z radiowozami śmigającymi po ulicach, oświetlone neonami Tokio, gdzie od niechcenia walniesz rundkę "do gory nogami" (charakterystyczna pętla), czy wreszcie cudownie zaprojektowany, ukryty pasażerski liniowiec. Nic, tylko się zawyć ze szczęścia, niczym rosomak deszczową porą.

Czekoladke tekstury wyświetla w naprawdę wysokiej [illegible], dzięki czemu tysiące detali atakuje Twoją głowę. Weźmy takie przedmieście. Drewniane rampy wyglądają jak prawdziwe, a do tego pełno na nich różnych naklejek, [illegible] i reklam, w klombach widać [illegible] roślinki, a na drzewach doliczysz się pojedynczych listków (prawie ..). Szalony lodziarz patroluje ulice swoim furgonem, jacyś kolesie rozstawili grilla, a inni skejterzy czekają na pobliskich rampach. Cały czas coś się dzieje! Do tego dolicz sobie jeszcze latające ptaki, szczury przemykające po ziemi, czy bzyczące osy, kiedy walisz grinda po białych dachach tutejszych domków. Ale to nic w porównaniu z nie-

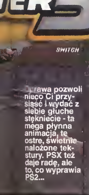


MOJE TRZY GROSZE PS2

MEGA-JAAAZDAAAAA!!! Nowy TONY jedzie po całości, nie daje odetchnąć. Każda rampa/rurka/hopka jest ustawiona w przemyślany sposób, nie ma mowy o przypadkowości. Trzaskanie combosów nigdy nie było tak przyjemne! Dorzuć do tego zarąbistą grafę, dopasioną muzę (a jakże, punk rządzi!), a zrozumiesz dlaczego na dole widnieje taka ocena. Do sklepów!! [koso]

9+

Koso



Oprawa pozwoli nieco Ci przysiąść i wydać z siebie głuche stękniecie - ta mega płynna animacja, te ostre, świetnie nałożone tekstury. PSX też daje radę, ale to, co wyprawia PS2...

0:18
SWITCH
BS 50-50
489

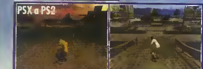
zwykle bogatą architekturą Los Angeles - nie dość, że jest tu naprawdę kilkadziesiąt mocno obłożonych polygonami budynków, to jeszcze przechodnie reagują na Twoje poczynania, naziemna kolejka śmiga po szynach, policja goni jakichś popaprańców, a wóz strażacki tylko czeka, żeby walnąć na nim grind. Oj, PS2 ma co liczyć!

2130
WALK + POP SHOVE IT + DEL MO...
525 X3

System trików pozostał bez zmian. Mamy więc tysiące możliwości chwycenia dechy w locie (graby), zrobienia ślizgu na jakiejś rurce (grindy), pojechanie na dwóch kółkach (manuale), tudzież walnięcia odpowiedniego flipa czy spina. To tak, dla pełnej jasności! Nowością jest natomiast przedłużanie combosów przez revert wykonany na rampie. Otóż wyobraź sobie sytuację, w której wybijasz się wysoko z rzeczonej rampy, czaszesz taki trik, że następnego dnia w porannej prasie ukazuje się wzmianka o UFO wirującym w powietrzu, po czym spadasz w dół... I w tym momencie przychodzi czas na wspomniany trik lądowania. Otóż, kiedy tylko dotkniesz dechą podłoża, natychmiast klepiesz R2, by Twój zawodnik walnął revert'a (przednie kółka dechy blokuje o ziemię, tył lekko unosi i ciągnie go tak, aby zakreślił półokrąg, zaliczając 180 stopni). Dzięki temu zabiegowi, możesz z rampy wyprowadzić combosa, tudzież przedłużyć właśnie trwającego .. Najlepiej nadaje się do tego manual, który trzeba teraz szybko załączyć. Szacunek za tak pokombinowany, mega techniczny, model jazdy!

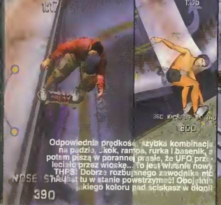
Wspomniane zabiegi nie mogły spowodować nic innego, jak tylko wywalenie grywalności w kosmos. Co ja mówię - w dwa kosmosy! Wygląda to mniej więcej tak, włączasz dowolną planszę, zaczynasz coś tam dłubać: małe skoki, krótkie grindy, nieudane manuale. Powoli wszystko zaczyna Ci jednak wychodzić, kombinacje same się kleją. Jeden trik, drugi, trzeci, combos, bonus za odpowiedni transfer, bonus za spektakularność akcji, bonus za niemal niewykonalne połączenie odpowiednich elementów otoczenia (czyli tzw. gapsów). Taka akcja potrafi człowieka nabuzować - nieważne jakiego pada trzyma w łapie! Co ciekawe,

PSX a PS2



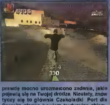
Generalnie THPS3 na obu konsolach stanowi niezwykle rajcowną pozycję. Oczywiście grafika z PSX'a nie ma co się nawet równać z tą dla PS2, ale fakt faktem, że engine stara się wyciągnąć z obu konsol, ile może... chociaż nie wiem czy PSX nie obniżył nieco poziomu. Niemniej kwestia samych zadań, które trzeba wykonać w kolejnych lokacjach, zdecydowanie lepiej wypada na Czekoladce (jakby ktoś nie wiedział - różnią się w obu wersjach!). Wersja PS2 wygląda pięknie, posiada nieco inną kolorystykę i większą ilość obiektów (przechodniów reagujących na Twoje poczynania, ruch uliczny, czy innych skejterów śmigających po rampach, a zrozumiesz znaczenie terminu 'gra nowej generacji'.)

Pękająca autostrada, walące się tory kolejki miejskiej, zaskoczeni przechodnie - właśnie przy pomocy deskorolki spowodowałeś trzęsienie ziemi w Los Angeles. PS2 daje czadu!



Odpowiednia prędkość, szybka kombinacja na padzie, skok, rampa, rurka i basenik, a potem piszą w porannej prasie, że UFO przeleciało przez wioskę... To jest właśnie nowy THPS! Dobrze rozbujanego zawodnika nic nie jest tu w stanie powstrzymać! Obojętnie jakiego koloru pad ściskasz w dłoni!

drugi Playak został obdarowany wskaźnikiem balansu podczas robienia tzw. standów (freez'ów) tuż na krawędzi rampy. Tymczasem na "jedynce" tego patentu nie uświadczysz! To samo tyczy się kilkunastu sekwencjami upadku i juchy tryskającej z nosa. PS2 pod tym względem rządzi niesłychanie, zresztą w ogóle cała animacja zawodników to tutaj mistrzostwo świata. Upadek na "kulki" budzi współczucie, ghe, ghe!



W końcu ktoś w NEVERSOFT zmądrzał, chyba ostro wyrżnął pałą w jakiś słup (świta mi w głowie też myśl, że może po prostu podejrzał DAVE MIRRA F. BMX 2), bowiem naprawdę mocno urozmaicono zadania, jakie pojawią się na Twojej drodze. Niestety, znów tyczy się to głównie Czekoladki. Port dla Szaraka oferuje bowiem tradycyjne zbieranie literek, rozbijanie jakichś obiektów, tudzież czesanie określonych trików. Tymczasem na PS2 cyrk jest niezły! Mamy więc osławioną już możliwość wywołania trzęsienia ziemi w L.A (trzeba trochę pogrindować po trakcji kolejowej, zaliczając newralgiczne punkty), kiedy wszystko się wali, otwierając przed Graczem zupełnie nowe możliwości czesania trików! Trzeba pomóc gliniarzom w zablokowaniu uciekającego bandziora! Na lotnisku dostarczyć kolesiowi bilet na samolot, zaś posępnemu panu z domku na przedmieściach przywlażć siekierę, co by wyrąbał sobie wejście do chałupy! Ale i tak nic nie przebije misji na statku (ukryta lokacja), gdzie musisz zaimponować siedmiu babkom, co by z wrażenia dostały okresu! Ucz się więc stary trików, ucz!

Nowy THPS wyciska z konsoli wszystko, co w chwili obecnej można z niej wycisnąć i tyczy się to obu maszynek SONY! A że w przypadku PSX'a jest to 95% jego całkowitych możliwości, zaś dla PS2 powiedzmy 45%, to już inna sprawa.. W każdym razie klimat TONY HAWK'S PRO SKATER 3 ma przerajcowny, potęgowany przez dobrze dobraną ścieżkę audio (The Ramones, Rollins Band, Red Hot Chilli Pepers, czy Del). I tylko szkoda, że póki co nie można odpalić trybu online (PS2). To dopiero musiałaby być jazda, a póki co, trzeba się posiłkować podzielonym ekranem... Szkoda. Co mogę jeszcze powiedzieć? Skejterska seria rozstaje się właśnie ze starą platformą .. i robi to w dobrym stylu! Jednocześnie wkracza na nową drogę, w blasku fajerwerków, budząc zachwyt i wibracje kobiecych piersi .. Byłbyś naprawdę nieźle pogięty, gdybyś nie skorzystał z tak wyśmienicie nadarzającej się okazji! Nie mówię o cyckach - idź grać, baranie! Paniami zajmę się ja, ghe, ghe!□

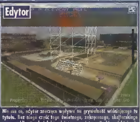
MOJE TRZY GROSZE

W porównaniu z wersją na PS2 - mniej, skromniej, brzydziej. Co nie zmienia faktu, że PSX'owy THPS3 jest w dalszym ciągu świetną grą i zdaje się wyciągnąć z Szaraka wszystkie soki. Szkoda że z sequela na sequel gra obniża poziom "frolmrolu" i upodabnia się do jakiś mierniot spod znaku MTV. Małe różnice w budowie leveli nikomu nie zaszkodzą - wszak architektura pozostaje podobna. Jeśli jesteś fanem TONY'ego, nie muszę Cię namawiać... Wal śmiało.□ [koso]

8+

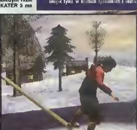
Koso

Edytor



Nie ma co, edytor znacząco wpływa na grywalność widniejącego tu tytułu. Bez niego część tego świetnego, zakręconego, skejterskiego klimatu uleciałaby gdzieś w powietrze. Parki projektuje się naprawdę przystępnie, z olbrzymią przyjemnością wrzucając kolejne elementy otoczenia, że aż język sam wychodzi człowiekowi na wierzch... Nie mówiąc już o wymyślaniu własnego, skejterskiego mudfaki (w wielkich spodniach, pokrytego tatuażami i z piracką czapką na głowie!), czy zwyczajnym zmienianiu wyglądu zawodników (można nawet wrzucić im blizny i zadrapania!). Wypada dziko zawyć! Bo nie ma jak np. w mroźnej Kanadzie śmignąć tylko w krótkich spodenkach i okularach. To się nazywa hardcore!

1:32
UDE + FS
1123 X 2



WERDYKT

MYSZAQ

ACTIVISION SPORTOWA

GRYWALNOŚĆ:

GODZINA	DZIEŃ	TYDZIEŃ	MIESIĄC

8
9

PLUSY	MINUSY
▲ NIEZLE POKOMBINOWANE LEVELE	▼ MOCNY POP-UP
▲ ZAAWANSOWANIE TRIKÓW	▼ GRAFA NIE ZABIJA
▲ ŚWIETNA MUZA	▼ BRAK WIĘKSZYCH INNOWACJI

OCENY ZONEDÓW: SCIERA 8 SHIVA 8, HIV 8

8+

WERDYKT

MYSZAQ

ACTIVISION SPORTOWA

GRYWALNOŚĆ:

GODZINA	DZIEŃ	TYDZIEŃ	MIESIĄC

9
9

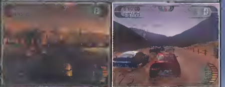
PLUSY	MINUSY
▲ REWELACYJNA GRAFIKA	▼ HUH?
▲ DEREŚCIARSKIE SKATE PARKI	
▲ INNOWACYJNE ZADANIA	

OCENY: SCIERA 9+ KUJOT 9 SHIVA 9 HIV 9 NOŚNIK - DVD

9+

W kwestii racerów tratujących o rajdach mam ściśle określone wymagania: pragnę doświadczyć sugestywnego modelu jazdy, udziwnionych tras, jak najbardziej technicznych, z naciskiem na górskie serpentyny,), piekielnie mocnych i groźnie wyjących fur, pilota i defektów. Tyle w telegraficznym skrócie. Po firmie RAGE, znanej skądinąd z WILD WILD RACING, nie spodziewałem się zatem, iż zaskoczy mnie specjalnie pozytywnie, fundując długie godziny spędzone w kabinach maszyn WRC, tj. mordęgę kontrolowaną. Z zapowiedzi wyzierał jednak promyk nadziei...

Gra stanowi wycieczkę krajoznawczą po Afryce. Przyjdzie Ci zatem podróżować po tak egzotycznych zakątkach kontynentu afrykańskiego, jak Lesotho, Zimbabwe, Zambia, Tanzania, Kenia, Etiopia, Libia, Maroko, Nigeria czy Egipt (łącznie 19 OS-ów, przy czym należy wyraźnie zaznaczyć, że większość z nich nie ma duszy, jedynie niektóre przesiąknięte są klimatem, że wspomnę o Kongo (dzika dżungla). Choć z założenia trasy przebiegają przez dziewicze tereny, stepy i wiochy, ew. wiodą przez górskie szlaki skute lodem, przygniatane pokrywą śnieżną (Tanzania), nieliczne zahaczają również o miasta: Maroko i Cape Town 2. O ile Maroko oferuje swój niepowtarzalny, kameralny nastrój (latarnie...), tak CT2 przypomina źdźebko Ridge City. W kwestii OS-ów należy także odnotować, że wyraźnie podzielone zostały na czysto techniczne oraz szybkie, wymagające nic ponad ich doskonałą znajomość (brak pilota i oznaczeń), we znaki daje się również zróżnicowana nawierzchnia (od piachu, przez szutr, po asfalt). RAGE nie popisało się w temacie samochodów. Wykupiono co prawda licencje na imprezę i Escorta (Cosworth), ofkoz bez kierowców fabrycznych, lecz zastanawia obecność w grze Forda Cougara, a przede wszystkim Pontiaców Grand Am i Firebird. Model jazdy został konkretnie uproszczony. Moc potworów jest niewyczuwalna, a co za tym idzie - nie ma mowy o nadrabianiu mocą braków w technice. Drażni pokonywanie zakrętów na h. ręcznym - z nienaturalną lekkością, na domiar złego spaprane zostały kolizje - przeciwnicy czy to lekko szturchani, czy też taranowani z impetem, nic sobie z tego nie robią. Aha, aby wygrać, trza stosować technikę "tysiąca i jednego odbić"...



Pozytywnym aspektem GTC AFRICA jest fakt, iż trasy przebiegają zarówno przez miasta, jak i wiochy, na nawierzchniach asfaltowych i szutrowych, o zachodzie słońca i w południe... A tak całkowicie przy okazji - czy każdy z Was zczaja, że w Afryce też mają śnieg ?

GTC AFRICA jest tworem nijakim, nie smakuje jak gra rajdowa, a przy tym wszystkim została uraczona kiepską oprawą (to ma być PS2? Raczej podrasowany PSX!). Kiepskie trasy (wszystkie są krótkie, zapętlone), kilka fur na krzyż (w tym m.in. Firebird - zaiste interesujące) i model jazdy wzorowany na tym z serii V-RALLY, do pięt mu jednak nie dosięgający. Oj, szutry w GT3 zjadają GTC AFRICA na śniadanko... poczekaj zatem na nadchodzącego killera, jakim powinien być WRC...□

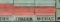
Oto "szutrówka" doskonale nijaka...

[Mr.Ś: HIV, marudo...]

WERDYKT HIV

RAGE WYSOKIE

GRYWALNOŚĆ:



5
6

PLUSY	MINUSY
▲ TRYB CHALLENGE	▼ TRASY
▲ HM... MAROKO?	▼ MODEL JAZDY
	▼ WYKONANIE

5+

OCENY:

NOŚNIK - CD

MOJE TRZY GROSZE

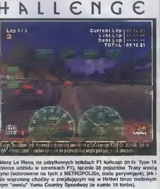
Czyste arcade'owe szutry, takie jak GTC AFRICA, to mój konik. Non stop trzeba kręcić kierownicą, ścinać zakręty i przepychać się z rywalami - jak w starym, dobrym V-RALLY 2. Z wykonaniem różnie bywa, bo choć niektóre trasy prezentują się żenująco (np. Egipt - blee!), tak dla odmiany kilka innych wygląda jak z obrazka (szkoda, że pojazdy wyglądają sztucznie). Choć model jazdy jest trochę zbyt ospały, a muzyka smęci, to jednak zabawa bardzo mile mnie zaskoczyła. Może to zasługa idealnie dobranego poziomu trudności...? A HIV po prostu marudzi. □

7

Mr. Ś

LOTUS
CHALLENGE

Dzięki licencji, w grze miały się znaleźć wszystkie fury brytyjskiego producenta i oryginalne tory - zanosiło się naprawdę obiecująco. Jak się jednak okazało, gra jest zbitką uznanych tytułów, nie mającą wyrazu z racji kiepskiej aranżacji...



Design "budzików" (nb. toporny) zaczerpnięto prawikiem z DeCakowego F355 CHALLENGE. Kolejny "cyk" - i teraz zosta[illegible] poświetlenie nie na próżno szukać wzgl. podobnej [illegible] otoczeniu...

Zabawa została podzielona na 2 podstawowe tryby: Championship i Challenge Mode. Pierwszy - standard: wybierając furę z danej kategorii, stajesz w szranki z wirtualnymi przeciwnikami. Co ciekawe, "kategoria" oznacza w tym przypadku podział na okresy historyczne: od uroczych old-timerów (m.in. Seven S1 '57), przez klasyki a'la Turbo Esprit, po nowoczesne wyjadacze (m.in. Exige 99), bryki klasy Le Mans, na zabytkowych bolidach F1 kończąc (m.in. Type 18 60, stajnia Lotusa od dawna nie bierze udziału w szrankach F1), łącznie 38 pojazdów. Trasy wiodą zarówno ulicami miast - np. Londynu (wzorowane na tych z METROPOLISa, mało porywające), jak i obejmują profesjonalne obiekty, że wspomnę choćby o znajdującym się w Hethel torze testowym Lotusa (Pro/Am TT), czy nascarowym "owalu" Yuma Country Speedway (w sumie 18 torów).

Jazda jest nieco frustrująca, a to za sprawą źle wyważonych proporcji pomiędzy arcade a symulacją. Początkowo możesz odnieść wrażenie, że siada dynamika, na szczęście w miarę postępów zmienisz zdanie (do 5. RIDGE'a wciąż daleko). Nad bezpieczeństwem czuwają systemy TC, popularny ABS oraz AS, lecz, co oczywiste, nie chronią od zniszczeń mających znaczący wpływ na zachowanie się pojazdów. Sporą rolę odgrywa wprawne operowanie hamulcem ręcznym, a co za tym idzie - efektowne popisy z tzw. poślizgami kontrolowanymi, którym towarzyszy miarowe bujanie się nadwozia. VIRGIN nie wzięło jednak pod uwagę, iż Super Seven 60 drący gumę i wściekający się na ręcznym wygląda głupio. Z czasem mierzą z grubsza durne kolizje ("magneesy o przeciwnych biegunach"). To, co w grze najlepsze, to tryb Challenge - musisz weń zaliczać zadania:) Niektóre czerpią z klasyki - np. misja na mogiłę pierwszego TEST DRIVE'a (C64). Zagrasz także m.in. w samochodową odmianę "gały" (rzuty karne!!!), zahaczysz o nielegalne wyścigi, off-roadowy tor, czy też wcielisz się w kaskadera filmowego, aby wziąć udział w kręceniu reklamy opon (żywcem "Mistrz Kierownicy Ucieka"!).

Oprawa...? Zaledwie podwyższona rozdzielczość, przybita kolorystyka, bardzo przeciętnie wykonane fury i mało szczegółowe otoczenie... Generalnie: bardzo pecetowo, czyli nie imponująco, momentami wręcz słabo. Zdrowo kręcą niektóre kawałki muzyczne, Replaye z kamer zerżniętych z MOTO GP, zawodzą z kolei odgłosy pracujących silników i brak słyszalnych efektów pracującego zawieszenia. Racer ów nie niesie za sobą niczego, o czym mógłbym wyrazić się w superlatywach. Paradoksalnie, tryb Challenge wciągnął mnie konkretnie. Trwało to jednak nie dłużej niż 6 godzin.

MOJE TRZY GROSZE

Normalne, ścigałkowe tryby to kupa (wonne to jak fiuki!). Za to tryb Challenge wciągnął mnie konkretnie, do momentu aż zadania porzęły [illegible] moje zdolności manualne (!). Przekonałem się jednocześnie, że pod mizernym wykonaniem (otoczenie jak na PSX), gra kryje spory potencjał, który [illegible] docenią Gracze czyjni hardcore'owych klimatów poza symulacji (ręczna skrzynia i te sprawy). W takim razie szkoda, że zapomniano o grzebaniu w bebechach...

6

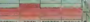
Sclera

Szczypta GT3, chochelka METROPOLISa, naparstek wywaru z TOKYO XTREME RACER, wszystko przyprawione F1, DRIVERem i - obowiązkowo! - dziurawą, śmierdzącą fuzeklą młodszego brata... Czary-mary! No i jest LOTUS CHALLENGE...

WERDYKT

HIV

GRYWALNOŚĆ:



8

PLUSY	MINUSY
▲ TRYB CHALLENGE	▼ WYŚCIGI BEZ WYRAZU
▲ LICENCJA	▼ KOLIZJE

OCENY:

NOSNIK - CD

6+

Piła

WYGRZEB 41

Śmietnik

CO DWOCH DEBILI TO NIE JEDEN

(pijackie rozmyślania o 2 graczach w RPG)

Czytasz pewnie ten tytuł powoli "debili" - o, to tekst w stylu Dziada - myślisz. "pijackie" - ech, ten stary zuł znowu o jednym... czytasz i czytasz i dochodzisz do "o 2 graczach w RPG". O kuźwa, o co chodzi?!! - zadajesz sobie zapewne pytanie. I rzeczywiście, jeśli jesteś fanem konsolowych erpegów, ten ostatni zwrot powinien wywołać w Tobie przynajmniej lekkie poruszenie. No bo, czy ktoś kiedyś widział "japończyka" na dwóch Graczy? Przyzwyczailiśmy się, że można funflowi z bloku ryja obić w mordobitkę, dog fighta czy strzelaninę. W gry sportowe można nawet grać w jednej drużynie. Ale żeby erpeg na dwóch Graczy? O w mordę. Czy to w ogóle możliwe? A jeśli - to w jaki sposób? W niniejszym tekście pominę kwestię gry w Sieci, raz - bo konsole (poza trupem dackiem) jeszcze tej funkcji nie spełniają na większą skalę, dwa - nawet jeśli będą ją spełniać, w Polsce jeszcze długo nie będzie to popularna rozrywka (koszty!). Zawarłem tu po prostu kilka rozmyślań i patentów, które mogłyby przybliżyć nas do idei multiplayerowego RPG. Ech, polej winiacza i jedziemy...

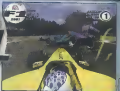
Zacznijmy od tego, co już zostało w powyższej kwestii dokonane. Z ostatnich ciekawostek na pewno TALES OF DESTINY 1 i 2 - bardzo fajny system walki. Można trzaskać w kilka osób! Podobne rozwiązanie - choć bardziej prymitywne - mogliśmy wcześniej spotkać chociażby w LEGEND OF MANA czy nieco padakowym BLAZE & BLADE. Jest to niewątpliwie krok do przodu, ale... kto z Was korzystał z tej opcji przez dłuższy czas? Niewielu. Dlaczego? Ha, trudno jest znaleźć partnera do gry, w której my sterujemy postacią, rozmawiamy z "enpecami", rozwiązujemy zagadki, a on siedzi i uczestniczy tylko w nawalaniu - przynajmniej ja nie jestem frajerem, któremu podobała by się rola takiej marionetki. To fajny patent, ale nie na całą grę. Żeby erpeg można było określić mianem gry dla dwóch Graczy, musi on oferować coś więcej. Na przykład fabułę, której rozwiązanie wymaga współpracy obydwu Graczy. Niby w LOM można było chodzić po lokacjach dwoma postaciami, ale co z tego, skoro nie niosło to za sobą żadnych dodatkowych atrakcji i rozwiązań... "Enpece" mówili praktycznie to samo niezależnie od tego, który z bohaterów z nimi gadał. To przecież bez sensu. A zobaczcie, jak mogłoby być. Jesteśmy w jakiejś knajpie (oczywiście mam na myśli taką w grze) i dwójką bohaterów przepytujemy bywalców o jakieś info. Jedna z postaci to mała dziewczynka - wszyscy kładą na nią laskę i nie chcą jej nic powiedzieć. Drugi Gracz steruje wielkim osiłkiem - mija chwila i ci sami "enpece" wyśpiewują dokładnie wszystko, ze strachu przed nim! To by dopiero była integracja ze światem gry! Jest to możliwe, ale wymagałoby od producentów dwa razy więcej pracy. Fabuła zakładałaby wręcz KONIECZNOŚĆ dwóch Graczy i bez ich kooperacji nie mogłaby pójść do przodu. Wtedy na pewno więcej ludzi odnalazło by się w takiej rozgrywce. A jak by to miało wyglądać?

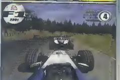
c.d. na następnej str

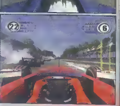
F1 2001

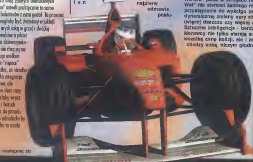
Pozwolę sobie błyskotliwie (na miarę prof. Kuppelweisera;) zauważyć, iż od czasów POLE POSITION zmieniło się wiele, hehe! W owej dobie, gdy NAMCO uraczyło nas zwariowanym, arcade'owym racerem F1, nikt nawet nie marzył o 3D, pełnej, aktualnej licencji FIA, doskonałym modelu jazdy, wizualizacji uszkodzeń i wzorowym odzwierciedlaniu fizyki, że nie wspomnę o znakomitym, przestrzennym dźwięku i panoramicznych odbiornikach TV. Zapewne zdążyłeś już zerknąć na "oceniaczkę", tym samym zczajając werdykt, toteż postaram się przekonać Cię w tym krótkim tekście, iż nowa pozycja traktująca o wyścigach F1, spod igły ELECTRONIC ARTS, w pełni na takową zasługuje.

Od czasów PSX'owych F1 '97 i F1 RACING CHAMPIONSHIP żadna "formuła" tak mnie nie rajcowała. Cóż stoi za tym fenomenem? Ano zaangażowanie ekipy EA SPORTS, w efekcie czego powstało małe arcydzieło. Określenia owe charakteryzuje bowiem wiele czynników składających się na ostateczny feeling wynikający z zabawy.. Model jazdy - poezja, czysta symulacja z uwzględnieniem takich szczegółów, jak choćby poziom paliwa chlupoczącego w baku (można również wybrać tryb arcade'owy, mimo wszystko dający ogromną satysfakcję). Co więcej, jeśli z silnikiem obchodzisz się niezbyt pobłażliwie, ten najpierw odmawia posłuszeństwa, zaś jeśli nic sobie z tego nie robisz - staje w płomieniach. Nie można nie wspomnieć o zmiennych warunkach pogodowych i znaczeniu doboru opon: o ile w przypadku lejącego jak z cebra deszczu wariant "jazda w strugach na oponach typu Wet" nie stanowi żadnego rebusu, tak przystąpienie do wyścigu ze świadomością dynamicznej zmiany aury stwarza wyzwanie (więcej deszczu czy więcej słońca?). Sztuczna inteligencja - bardzo zadowalające; kierowcy nie tylko starają się unikać za wszelką cenę kolizji, ale i zażarcie walczą między sobą, niczym głodne lwy. Jeśli

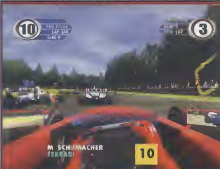








Pila



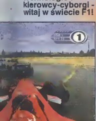
Widok FPP jest klimat[illegible]... Poczucie prędkości [illegible] "mortum delirium", kierowca zrywający z szybki hełmu kolejne warstwy folii, [illegible] podskakujący na wszystkie strony, doskonale odwzorowana "konsola", przydatne lusterka itp... Uff!!! Lubisz te klimaty - no to na co czekasz..?!

rozpychasz się łokciemi (po wyłączeniu "flag", hiehie!), zostajesz siłą rzeczy pozbawiony czy to koła, czy też spojlera/ów, co w drugim przypadku wiąże się z utratą szansy walki o satysfakcjonującą lokatę, a i musową wizytą w pit-stopie (swoją drogą, animacja ludzi z obsługi boksu powala na glebę, deklasując wspaniały odpowiednik w LE MANS 24 H.). Licencja obejmuje 17 autentycznych torów (ach, m in. kochany SPA - zmora kierowców...), wszystkie liczące się stajnie i kierowców [od beniaminka Gemery po outsidera De La Rose ('Kto dziś wypadnie z trasy jako pierwszy? Hm, czyżby De La Rosa...?' Hiehie!)]. Byłbym zapomniał - przed rozpoczęciem właściwej zabawy trza ukończyć szereg misji treningowych, notabene bardzo rajcujących.

Hamowanie od 160 do zera km/h w przeciągu 2 sekund, przeciążenia wartości 5G, zarzynanie silników, rozwijanie prędkości, o jakich możesz pomarzyć katując swojego "malucha", kosmiczne technologie i kierowcy-cyborgi - witaj w świecie F1!

Pławiąc się w morzu westchnień, superlatyw nie można zapomnieć o wykonaniu F1 2001. Widać wyraźnie, że gra była tworzona z myślą o pisanej równolegle wersji pecetowej. Niby wszystko ładnie-pięknie, ale kunszt wykonania obiektów składających się na otoczenie pozostawia sporo do życzenia (bolidy - OK.). To samo tyczy się framerate'u i rozdzielczości. Gra nie hula na engine'ie "zdolnym przenosić góry", ale owe cięcia miały na celu osiągnięcie efektu poczucia pędu. I udało się to koderom DO-SKO-NA-LE. Wrażenie potęguje jedna z kamer: osadzona nad kaskiem kierowcy, co w połączeniu z drżącym ekranem, pracą ciała drivera i zrywaniem przezeń kilkunastu warstw folii z szybki na kasku powoduje rozdziewianie paszczy. Do tego dorzuć wprost rewelacyjnie zsamplowane odgłosy piłowanych silników (muza - pięęękna - tylko w menu), komentarze z boksu (radio) i efekty specjalne - np. grzmoty towarzyszące burzy..

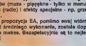
Nowa propozycja EA, pomimo swej wtórności i niewiele ponad średniego wykonania, zostało dopasione merytorycznie na maksa. Bezapelacyjnie są to najlepsze wyścigi F1 na PS2!☐



WERDYKT HIV

EA WYŚCIGI

GRYWALNOŚĆ



6

9

PLUSY	MINUSY
▲ ODWZOROWANIE PRĘDKOŚCI	▼ KOLEJNE WYŚCIGI F1
▲ SYMULACJA I "DEFEKTY LOSOWE"	▼ KAPOWATE REPLAYE (PSEUDO BRAK)
▲ TRYBY MULTIPLAYEROWE	

8+

OCENY: LOKI !! | NOŚNIK - DVD

Śmietnik

Najciekawszym rozwiązaniem (na pewno najbardziej oczekiwanym przez samych Graczy) byłoby umieszczenie dwójki bohaterów na jednym ekranie. W tym przypadku każda z kolejnych lokacji gry powinna tętnić życiem, tak by każdy z Graczy mógł z kimś porozmawiać czy wykonać jakąś czynność. Być może nie głupim posunięciem byłaby też próba gry na Split Screenie... Na przykład po mapie świata chodzi tylko jeden Gracz, ale już w poszczególnych lokacjach jest opcja podziału ekranu i Gracze działają na własną rękę. Dla mnie czad!!! To nawet byłby taki element rywalizacji: kto szybciej znajdzie jakiś przedmiot lub spotka określoną postać ważną dla rozwoju gry! Tak skonstruowany erpeg nabrałby cech bliższych prawdziwym grom fabularnym ponieważ Gracze "na żywo" mogliby streszczać sobie to, czego dowiedzieli się ich podopieczni. Można by też spróbować wprowadzić patent trochę na modłę Active Time Eventów z FF9 - czyli fabuła skacze między Graczami, którzy są w innych miejscach. Urozmaiciłoby to rozgrywkę i pozwalałoby na rozdzielenie bohaterów jeśli tego wymaga opowieść.

Drugim, być może nawet prostszym wariantem byłby LINK kabel (dwa telewizory). Wtedy całą opowieść trzeba by trochę przemodelować. Bohaterowie gry biorąc udział w oddzielnych przygodach swoimi działaniami prowadziliby opowieść do wspólnego celu. Oczywiście ich drogi w wielu miejscach krzyżowałyby się, a w zależności od ich wzajemnych stosunków zmieniałby się rozwój wydarzeń. Prawda, że proste? To właściwie dwie gry w jednej. Trzeba jednak podkreślić ważny mankament takiego rozwiązania: synchroniczność czasu. Prościej - jeden z Graczy może być sprytny i bystry, drugi zaś może należeć do powszechnie znanej grupy wiejskich głupków, a co za tym idzie - zaliczać swoją przygodę dwa razy dłużej. Jak więc drogi ich bohaterów mają się spotkać w pewnym konkretnym miejscu, skoro każdy z nich ma inne tempo? Nie patrzcie tak na mnie :) - ja nie wiem, jak rozwiązać ten problem.

Jakiego byśmy wyjścia nie wybrali, jedno pozostaje pewne: RPG na dwóch Graczy wymaga spełnienia jeszcze jednego nieodzownego warunku... dwóch Graczy! Dwóch doświadczonych Graczy. Takich, którzy wiedzą co to współpraca i konstruktywne działanie. W ogóle erpeg multiplayerowy nabrałby cech gry logicznej. Wymagającej jak najbardziej efektywnej i skupionej rozgrywki. Umiejętnego podzielenia zadań i wykorzystania predyspozycji poszczególnych bohaterów. Ale to przecież tylko by zwiększało rajcowność i wyzwanie.

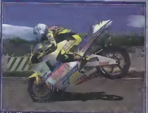
Czekam więc tak i czekam na pozycję tego typu... i doczekać się nie mogę. Niestety, w dobie Internetu, pomysł stworzenia takiej gry prawdopodobnie szlag trafi - bo po co się wysilać i tworzyć coś ciekawego. A szkoda, bo wprowadziłoby to sporo urozmaicenia do nieco skostniałego światka konsolowych RPGów, których schematyczność powoli staje się naprawdę nie do zniesienia. No, pożyjemy, zobaczymy... Póki co, idę się narąbać w samotności. Wasze zdrowie!☐

DZIADU

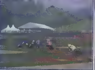
MotoGP 2

OFFICIAL GAME OF MotoGP

zapowiedzi NAMCO jasno wynikało, iż wraz z sequelem MOTO GP nie szykuje nic ponad sequel. Zanurzyłem się zatem po raz wtóry w świat "ścigaczy", co by raport złożyć na Twe ręce szczegółowy. Oprócz torów z "jedynki" (Suzuka, Paul Ricard, Jeraz, Donington, Motegi), dodatkowo przyjdzie Ci się ścigać na następujących obiektach: La Mans, Mugello, Catalunya, Assen, Sachsenring. Łącznie gra oferuje zatem 10 torów. Mało to czy dużo - oceń sam. Jeśli chodzi o model jazdy, generalnie nie uległ zmianie: "symulacja o lekkim zabarwieniu arcade'owym" (kolizja) - w praniu sprawdza się wyśmienicie. Należy jednak podkreślić, iż jeszcze bardziej daje się we znaki uślizg tylnego koła (podczas wychodzenia z zakrętów i ostrego hamowania), poza tym można wyczuć (dosłownie,) większą skłonność maszyn do bliskich kontaktów z trawą po ewentualnym wjechaniu nań pochyloną maszyną. To kosmetyczne zmiany, do których zaliczyć można również klimatycznego motywu kontrolowanego unoszenia przedniego koła (zapożyczenie z PSX'owej serii MOTO RACER, tu zaaranżowane nazbyt arcade'owo). Najważniejszą innowację stanowi jednak zaimplementowanie zmiennych warunków atmosferycznych. Może to za dużo powiedziane, bowiem owa "zmienność" oferuje jedynie dwa warianty: piękna pogoda i deszczowa. Nie, deszcz nie zacina, żaby nie padają z nieba, ni też błyskawice nie rąbią w parasole kibiców. Ot, angielska aura: tor wije się we mgle (Replaye są boooskie, mako telewizyjne!), a nawierzchnia jest skąpana w "opadówce". Takie warunki to spore wyzwanie nawet dla największych hardcore'owców. Nie mniejsze wyzwanie stanowi bonusowy tryb Legends - stajesz w szranki ze śmietanką motocyklową, a i znany z "jedynki" Challenge.



W dobie GT3, grafika w MOTO GP2 nie zachwyca, mało tego - krzaczki "jedynki" nie zostały wyeliminowane, koła są kanciaste. Całość rekompensują za to Replaye z wyścigów przeprowadzanych w niesłychanych warunkach atmosferycznych...



MOTO GP2 to żadna rewelacja - w dobie GT3 nie zaskakuje grafiką, a i rajcowność nieco zawodzi (nie tyle zawodzi, co nie dorównuje konkurencyjnym tytułom). Cóż, w bieżącym miesiącu pozwoliłem się ponieść F1 2001 i Tobie dobrze radzę: uczyń to samo. Bo MOTO GP2 to sequel bez polotu, jakich NAMCO wydawać nie powinno. Małe to jednak zło, gdyż WTC też nie powinno było runąć. □

WERDYKT HIV

GRYWALNOŚĆ

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

7

7

▲ MOKRA NAWIERZCHNIA

▲ POZIOM TRUDNOŚCI

▼ MAŁO ZMIAN

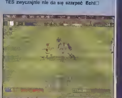
OCENY: SCIERA 7

7-

90 MINUTES

SEGA CHAMPIONSHIP FOOTBALL

"Piłka jest okrągła, a bramki są dwie" - jak zwykł mawiać wielki Kaziu Staruszek. Jednak nie wspomniał, że o ile bramki są zawsze takie same, tak z piłkami bywa już różnie - zwłaszcza w aspekcie nas najbardziej interesującym. W dodatku Dreamcast to konsola, która fanom futbolu jawi się niczym pustynia Gobi - sucha i bez wyrazu. Niby jest arcade'owa VIRTUA STRIKER 2, ale też klimaty oferowane przez nią nie podchodzą każdemu. Może zatem, tak na "koniec", SEGA przygotowała "coś" wartego uwagi? A gdzie tam. Wykupiona licencja pozwoliła na zaimplementowanie oryginalnych nazwisk, udostępniono 32 drużyny narodowe (Polski brak) oraz pięć czołowych lig europejskich: angielską, francuską, niemiecką, hiszpańską, a także włoską. Nazwiska są cacy, nie można mieć też zastrzeżeń do oferowanych przez 90 MINUTES rozgrywek - puchar, liga, mistrzostwa (Europa i świat), praktyka. Ot, standardzik. Gorzej, kiedy chłopki wybiegną już na murawę... Heh, Ćwirek wydukałby tylko: "fiu, fiu!". Napiszę zatem krótko - żenada. Grafa mniej niż przeciętna, animka rwie miejscami jak szalona, Motion Capture piłkarzyków wydaje się być stworzony w znanym studiu developerskim "U Jawora", a sama rozgrywka... Huh! Ręce opadają! Zero wyczucia i fatalne sterowanie - to dwa największe mankamenty Padaka. W zasadzie na plus zaliczyć można jedynie wykonywanie wolnych (wybór długości rozbiegu w połączeniu z fajną animacją rozbiegających się piłkarzy) i niezłego komentatora - gość nawija z dużym wyczuciem i posiada spory wachlarz tekstów. Reszta do bani i w 90 MINUTES zwyczajnie nie da się szarpać. Ech! □



WERDYKT SHIVA

SEGA | SPORTOWA

GRYWALNOŚĆ

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

4

6

▲ KOMENTATOR

▲ LICENCJA

▼ KTÓREDY DO DOMU?

OCENY:

3

SMUGGLER'S RUN 2

HOSTILE TERRITORY

Gdy PS2 wkroczyła butnym krokiem pod nasze strzechy, ANGEL STUDIOS zabłysnęło na niebie niczym Syriusz. Za sprawą potraktowania procesorów Czarnull z należytym szacunkiem, ta odpłaciła się z nawiązką. wielu debilków mojego pokroju zakochało się w SMUGGLER S RUN. Co mnie onegdaj w owej pozycji urzekło, to ogromne przestrzenie, a co za tym poszło - swoboda w poczynaniach, że nie wspomnę o super zadziornych gliniarzach wielbiących swoją pracę ponad wszystko

ROCKSTAR złapało wiatr w żagle - i sequel powstał jak się patrzy. Jako że ów wydawca należy do grona ambitnych, postarał się wprowadzić zdrowe innowacje. Co najważniejsze, to zaimplementowanie wisłu zróżnicowanych pojazdów od quada, przez buggy, jeepa, trucka, a na wozie pancernym kończąc (łącznie 8 typów). Wprowadza to do zabawy miły posmak, bowiem każdy z pojazdów posiada dodatkowo atak specjalny (whoa!). karabiny, miny, super-turbo... Jest nieźle! Wszystkie wynalazki mają za zadanie ułatwiać (i przedłużać) życie w starciach z "pałami", bowiem zarówno owa rasa, jak i koleśie z konkurencyjnych grup otrzymali spory zastrzyk SI (spychanie, zajeżdżanie, kleszcze itd.!). Co cieszy, to fakt, iż akcja w HOSTILE TERRITORY jest zdecydowanie szybsza niżli w pierwowzorze, co in plus nie wychodzi jedynie w przypadku zasiadania za kierownicą cholernie szybkiego quada, który fruwa niczym sucha ścierka, a i na terenach podmokłych cyrki stroi nie z tej ziemi.

OPPONENT PICKUP
OPPONENT PICKUP
TERMINATE PICKUP

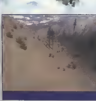
10 26.28
$49 929
$48 106
5/18
OPPONENT PICKUP

Zaimplementowanie wisłu zróżnicowanych pojazdów (od quada, przez buggy, jeepa, trucka, a na wozie pancernym kończąc (łącznie 8 typów), wprowadza do zabawy miły posmak, bowiem każdy z pojazdów posiada dodatkowo atak specjalny (whoa!): karabiny, miny, super-turbo...

Gra została podzielona na 36 misji. Te niczym nadzwyczajnym Cię nie zaskoczą (konkurencja analogiczne do tych z SR, czyli młodzieżowe); warunki w jakich będziesz je wykonywać - owszem (aura od słonecznej po burzę z żabami). Oprócz tego, zdarzają się nocne misje, w trakcie wykonywania których wypada korzystać z dobrodziejstwa noktowizora. Byłbym zapomniał, co powiesz na liczne miny czające się tuż pod podłożem, a nawet eksplodujące fury (konkretna klapa z boku, gdy ten stoi np. pod ścianą)? To nie koniec usprawnień, bowiem warstwa wizualna również została wyraźnie dopalona względem "jedynki". Tekstury prezentują znacznie wyższy poziom, większa liczba pierdół porasta (!!!) ogromne (!!!) połacie terenu (zsrośla, drzewa, pola uprawne...), dostrzeżesz więcej zabudowań, pojazdów cywilnych, na niebie kołujące samoloty, a i fury poskładano z zadowalającej liczby polygonów (detale + odpadające elementy karoserii). Hm, choć myszkując w Czeczeni nie łatwo dostrzec zmiany, tak wietnamska dżungla rozwiewa wszelkie niejasności... Dźwięk - lekkie techno przygrywa całkiem miło, jednak blednie brzmiące efekty towarzyszące wybuchom bomb i ostrzału karabinowego zaniżają ogólną ocenę w tej kategorii.

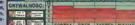
Jeśli z pierwszym "Szmuglerem Gum" spędziłeś sporo miłych chwil, HOSTILE TERRITORY z pewnością zassie Cię na dobrych kilka godzin.

Jeśli z pierwszym "Szmuglerem Gum" spędziłeś sporo miłych chwil, HOSTILE TERRITORY z pewnością zassie Cię na dobrych kilka godzin. I w tym tkwi szkopuł: grę łyknąłem w przeciągu przedłużonego wieczoru, a na multiplayerowe zabawy (w większości przypadków znane z prequela) nie miałem ochoty. Ten tytuł prezentuje sobą dosyć wysoki poziom, jednak mając za plecami m.in. GTA3, S. REAVER 2 i MGS2 - wypada blado.□



WERDYKT HIV

ROCKSTAR WYŚCIGI



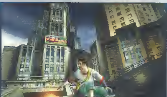
7
6

PLUSY	MINUSY
▲ WSZYSTKO "IN PLUS"	▼ A JEDNAK KOTLET

OCENY

NOŚNIK: DVD

7-



Ludziska, coś niesamowitego! Zabierając się za szarpanie w AIRBLADE'a, trudno było uniknąć oczywistego porównania z poprzednim dzieckiem CRITERION STUDIOS - dobrze znanym posiadaczom DeCeków i pieców - TRICKSTYLE. Gra owa klasyfikowała się jako mocno oryginalny "racerek", w którym za środek transportu służyła antygrawitacyjna, pomykająca nad ziemią "decha". Autorzy, przy okazji swojej najnowszej produkcji od początku dawali do zrozumienia, że AIRBLADE jest tylko nieoficjalnym sequelem, o odmiennej charakterystyce i całkiem różnym podejściu do tematu. Mało kto w to wierzył, tymczasem...

Jest fabuła. Sam fakt zaimplementowania takowej w grze polegającej wyłącznie (generalizuję) na czesaniu trików, daje do myślenia. Oskara za scenariusz "chopaki" nie dostaną, ale też... ambitna historyjka? Śmiechu warte. Wynalazca antygrawitacyjnych desek, którymi w AIRBLADE popylamy, został porwany. Miał pecha (hmm?) - odkrył sposób, dzięki któremu zdolność wytwarzania nieskończonych ilości energii wyłącznie przy użyciu pola elektrycznego stała się faktem. Przełomowe osiągnięcie, które jednak nie specjalnie spodobało się pracodawcy - olbrzymia korporacja GCP, po jego wdrożeniu do powszechnego użytku, zniknęłaby z rynku. Meritum (cokolwiek to oznacza) jest takie, że wcielając się w niejakiego Ethana, trzeba rzeczonego naukowca-odkrywcę, notabene przyjaciela tego ostatniego, odbić gościom z GCP. Ufff.

Po odpaleniu dosłownie zwaliło mnie z nóg - toż to trzeci "Tony" w industrialnych klimatach! Plansze niemal do złudzenia przypominają prawdziwe skate parki: mnóstwo ramp, quarter- i half-pipe'ów, podwyższeń, murków! Mało tego - elementy te są tak znakomicie rozmieszczone, że kombinacji oraz możliwości na zaliczanie różnych transferów jest MEGASTYCZNIE wiele. Zresztą samo ułożenie przycisków na padzie wyraźnie pokazuje, gdzie programiści piszący AIRBLADE szukali inspiracji - ustawienia są praktycznie identyczne, jak w serii THPS ("graby" za pomocą "kółka", "trójkąt" do grindowania itd.). Innymi słowy - fani HAWKa odnajdą się tu w dwie minuty. A sam pomysł przerzucenia "na żywca" najlepszych cech deskorolki ACTIVISION sprawdził się tu w stu procentach.

Priorytetowy wśród trybów zabawy, których w grze jest zresztą multum (o czym za chwilę), stanowi dobrze i - co niezwykle ważne - ciekawie zre-

airblade

Likwidowałeś kiedyś kolesiów, pomykając na antygrawitacyjnej desce? Grindowałeś po limuzynie? Spadałeś z wysokości trzeciego piętra, zatrzymując się pół metra nad ziemią?

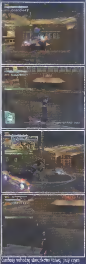
Czesanie...

...trików jest więcej niż "fajnie"! Duże, konkretnie wyposażone we wszelkiego rodzaju rampy, rurki i pipe'y plansze pozwalają na czesanie trikulców niemal jak w genialnej serii z udziałem Tony'ego (przesadzam). Sam system ich wykonywania niewiele się zmienił od czasu TRICKSTYLE, ale... jak już mówiłem - jest "fajnie"

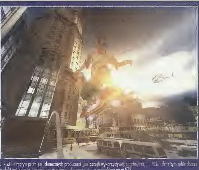
Piła

alizowany "Story Mode". Sterując Ethanem, wykonujesz poszczególne zadania na zasadzie kolejnych misji. Te ostatnie opierają się głównie na "likwidowaniu" coraz to nowych przeciwników, dotarciu w odgórnie ustalone miejsce, czy np. odszukaniu jakiejś postaci. Brzmi banalnie, ale w praktyce... hmmm... bywa różnie. Raz, że przeważnie goni Cię czas, dwa - mapy pod względem architektonicznym są niezwykle rozbudowane, co w konsekwencji wymaga doskonałej ich znajomości. No, właśnie - mapy! Dostępnych kilka "miast" wymiata nieprzeciętnie, zachwycając zarówno sposobem wykonania, wielkością, jak i kosmicznymi pomysłami twórców pod kątem rozlokowania np. ramp bądź poręczy, a także dużym stopniem zapętlania budynków. Dostać się można w zasadzie na każdy dach i wjechać w każdą lukę (sekrety, bonusy), a samo przemieszczanie się po kolejnych kondygnacjach, czy raczej odkrywanie sposobów dotarcia do danego punktu - POWER! Wszystko jest zgrabnie połączone w jedną, wielką całość, a każdy z wrzuconych poziomów - niepowtarzalny.

Combo



Combosy wchodzą stosunkowo łatwo, przy czym zczajenie wszystkich (naprawdę wielu) możliwości oraz kombinacji "troszeczkę" zajmuje. Jacka pokazuje jednak na co ją stać.



Jak widać motyw promieni słonecznych producenci gier poczęli wykorzystywać nagminnie, [illegible] PS2 [illegible] tym sobie dobrze, a efekt jest kulasty. Przydałoby się jednak coś nowego, to już widzieliśmy np w GT3.

Decha jest w dechę! Świetna architektura poszczególnych lokacji, w połączeniu z dobrze sprawdzonym i udoskonalonym systemem ładowania trików, uczyniły AIRBLADE pozycją zdecydowanie lepszą od poprzedniczki z DeCe!

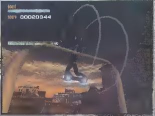
MOJE TRZY GROSZE

Delikatnie - nie będę ukrywał - zawiodłem się na AIR BLADE. Graficznie nie jest źle (choć przy THPS 3 i tak wysiada), zawodzi natomiast dynamika - jazda jest dość drętwa (brak jej powera. Trailery reklamowe narobiły mi smaka, niestety zaspokoić go nie mogłem. No i ta muza - kto widział tak badziewny track w skejtówkach?!?
(Mr.S: a tam)

7

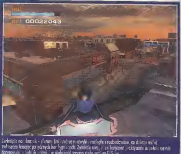
Koso

Wracając do trybów, na uwagę zasługują zwłaszcza potyczki wieloosobowe. CRITERION zaimplementowało kilka patentów znanych z gier o nieco innym ciężarze gatunkowym - ot, np. bajer podobny do tego ze strzelanin FPP, polegający na odnalezieniu danego przedmiotu (nie, nie chodzi o flagę - tutaj jest wstążka.) i utrzymaniu jej w jak najdłuższym czasie przy sobie. Przeciwnik ma oczywiście za zadanie jak najszybsze odbicie tej ostatniej, a wygrywa Gracz z większą liczbą "przechwytów"; wszystko jest na czas. Są jeszcze tradycyjne zabawy na nabicie największej liczby punktów, pomykanie na czas po wyznaczonej ścieżce itd. Mowa cały czas o zmaganiach odbywających się na Splicie, bo tylko w tej formie zabawa z gatunku Multiplayer jest możliwa. No, nie do końca - specjalna opcja "Party" umożliwia szarpanie nawet ośmiu Graczom! Tak, tak - wprawdzie nie jednocześnie, ale w odgórnie ustalonej kolejności, gdzie każdy z zawodników ma ściśle określony czas na wykonywanie trików. Niezłe, ale szybko się nudzi i nie jest nawet w połowie tak rajcujące, jak zmagania przy opcji na podzielonym ekranie.



System wykonywania trikulców nie uległ znaczącym zmianom w porównaniu do TRICKSTYLE - schemat jest bardzo podobny, przy czym znacznie rozbudowano ilość dostępnych combosów. Pseudo manuale pozwalają na rewelacyjne łączenie danych trików, co w efekcie końcowym oznacza tak kozackie akcje, że brak mi słów. Skumanie wszystkich niuansów i późniejsze odpalenie 28-hit-combo .. daje radę? Zabawa w poszukiwanie kombinacji coraz to wydajniejszych transferów, to po skończeniu trybu Story największa radocha (Freestyle jest konkretny)

Wszystko cacy, tylko nie mogę pojąć jednej rzeczy - skoro największą wadą poprzedniczki była kieprawa, praktycznie zerowa dynamika, dlaczego developer nie poszedł w kierunku zmiany tego stanu rzeczy? AIRBLADE wyraźnie, bardzo wyraźnie tutaj zawodzi. Brakuje tego "czegoś", jakiegoś konkretnego kopa, co by pomykać szybciej, z większym powerem. Wprawdzie jest opcja dopalająca deskę, opisana auto-regenerującym się paskiem energii, ale - powiedzmy sobie szczerze - nie ma większego wpływu na dynamikę gry. Nie można mieć natomiast większych zastrzeżeń do sterowania i kontroli nad skatemmi - triki wykonuje się z dużym wyczuciem, a i prowadzenie dechy nie wymaga wielkiej precyzji.



Zerknijcie na obrazek - plansze (miasto) są niezwykle rozległe i rozbudowane, co dobrze widać zwłaszcza hasając po górnych kondygnacjach. Zwróćcie uwagę, że horyzont praktycznie zupełnie się nie dorysowuje, a jednak animka w większości trzyma stały poziom FPS ...

Produkcję CRITERION można śmiało nazwać "uboższą" wersją TONY HAWK`S PRO SKATER 3. Nie ta dynamika, nie ta jakość grafiki, nie ten poziom rajcowności. A jednak... coś w sobie ma. Całkiem duże "coś".

Przyznam szczerze, że gdy po raz pierwszy zobaczyłem tę grę w akcji, wydawała się niezwykle wypasiona w temacie grafiozy. W istocie - pierwsze wrażenie naprawdę jest niezłe - niezwykle rozległe środowisko, brak doczytującego się krajobrazu, świetne tekstury i sporo ruchomych obiektów (przechodnie, jeżdżące samochody, przelatujący helikopter). Niezłe jest też zastosowanie efektu Motion Blur podczas załączania turbo dopalającego dechę - pozostawiona smuga, w połączeniu z gromadnie oferowanymi przez AIRBLADE efektami świetlnymi, prezentuje się NIE-SA-MO-WI-CIE. Z czasem jednak, już podczas szarpania, wychodzą pewne niedoskonałości engine`u, co objawia się m.in. mgiełką i drobnymi szarpnięciami animacji na Splicie. Poza tym słabsza jakość tekstur na niektórych planszach (główne zastrzeżenia do budynków) wyraźnie bije po oczach. THPS3 wygląda znacznie lepiej, bez dwóch zdań.

Zabawę nieco psuje też kompletnie nie pasująca do gry muza. Ja wiem, że to nie jest typowa gra z metką "skateboarding", jeno pozycja o mocno futurystycznych klimatach, ale... Huh, momentami rockowe brzmienia w pomieszaniu z mocno udziwnionymi, hip-hopowymi kawałkami - o co chodzi jakby? Samej gra? Klimaty TONY`ego, w połączeniu z industrialnym światem, wątkiem fabularnym i porządną oprawą wideo są po prostu wyjątkowo... sympatyczne. Rzekłbym nawet - "simpatyczne"...□

WERDYKT SHIVA

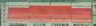
CRITERION SPORTOWA

GRYWALNOŚĆ:

1 or 2 Players

Analog Controller Compatible

DUAL SHOCK 2



8

6

PLUSY

- ŚWIETNE PLANSZE
- TRYB STORY

MINUSY

- DYNAMIKA

8-

OCENY: SCIERA 8, MYSZAQ 8+, HIV 7+

NOŚNIK: DVD

SOUL REAVER 2

Po sporym sukcesie wydanego w 1996 roku na Szaraka LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN, a następnie jego nieoficjalnej kontynuacji, LOK: SOUL REAVER, oczy Graczy z całego świata zwrócone były ku drugiej części tej ostatniej, de facto szykowanej przez EIDOS na nowego Pleja oraz DC od bardzo długiego już czasu. Wypluwane na rynek trailery skutecznie nakręcały, podbijając niesamowicie atmosferę wyczekiwania - Raziel w oprawie maszyn next-gen prezentował się... hmm... sympatycznie? Raczej 'simpatycznie'! Po wielu przejściach, projekt LOK: SOUL REAVER 2 skasowany został z listy wydawniczej konsolki SEGI, co by wreszcie, właśnie teraz, przeprowadzić prawdziwy szturm na PS2. No i co? Kulki, siostro, gdzie są kulki...?

Wątek fabularny mocno się zapętlił i nawiązuje głównie do pierwszej części 'Reavera', przy czym co i rusz natrafić można też na odniesienia do BLOOD OMEN - już w początkowej fazie gry trafiemy m.in. na Voradora (wyprzystojniał, hehe!). Było nie było, główna istota scenariusza przede wszystkim podejmuje jednak wydarzenia ukazane w SR - cofając się nieco w czasie, Raziel znajdzie odpowiedzi na szereg pytań, które przyniosła ze sobą pierwsza część jego przygód. Nie, nie podam Wam konkretów - akcja momentami naprawdę zaskakuje, skutecznie wciągając Gracza w świat posępnej krainy Nosgoth, karty fabuły warto odkrywać samemu, wszak to właśnie one pchają rozgrywkę do przodu, skutecznie nie pozwalając odessać się od ekranu. Zaczynamy zabawę i... No, no - skąd my to znamy? Kilka pierwszych niewiadomych, powstałych po ukończeniu SR na Szaraku, niniejszym pękło jak tyłek Bufeta podczas jednej z "końcówek"! Szybko przekonać się można, iż pod kątem grywalności nowy SR w niczym nie odbiega od poprzedniczki - zwykłem zawsze powtarzać w takich

Kolejny, długo wyczekiwany przez wielu Gra[illegible] tytuł wres[illegible] LoK: SOUL REAVER 2 właśnie przypuścił szturm na PS2, z miejsca stając się pozycją... No, właśnie - jaką? Przełomową, rewolucyjną, a może tylko bardzo dobrą? Czekaj[illegible]

Wstęp

Choć SOUL REAVER 2 w dużej mierze bazuje na pierwszej części gry, tak doszukać się tutaj można wielu smaczków oraz nawiązań do wydarzeń z oryginalnego BLOOD OMEN. Wracają pewne postacie, odkrywamy niektóre wątki i... jest fajnie, co? Fabuła nie zapętla, tak jak dzieła przesadnie ambitnego Hideo w MGS2, heke!

sytuacjach o podawaniu "tego samego", w lepszej oprawie. Tylko czy to źle? Nie, nie, nie! W tym przypadku wypada tylko przyklasnąć, wszak Gameplay oferowany przez pierwszego SR stanowił klasę samą w sobie.

Tak samo jest z "dwójką". Raziel ukazany z ujęcia TPP, niemal perfekcyjna kamera, bardzo podobne zagadki, polegające głównie na odpowiednim przestawianiu różnych przedmiotów - doskonale to znamy. Naszemu hirosowi pozostały umiejętności z "jedynki", włączając w to ofkoz zmianę wymiaru (morphing wymiatał), "zawisanie" w powietrzu, pływanie czy też możliwość "połykania" dusz pokonanych przeciwników. Także schemat walk praktycznie się nie zmienił - podobne bronie, specjalne ruchy oraz kombinacje i REWELACYJNE "zakończenia" walk. Heh, odcięcie łba, przecięcie na pół, wbicie miecza w bijące jeszcze serca - o jasne! Szkoda jeno, że zdarzają się niekiedy nienaturalnie wyglądające "kolizje" z niektórymi demonami/wampirami. Cieszy zaś wrzucenie przez developera (CRYSTAL DYNAMIC ofkoz) udoskonalonego w obsłudze systemu celowania (R1) - dookoła przeciwnika pojawiają się, świetnie zrealizowane od strony technicznej, rozbłyski światła (łatwo namierzyć dowolnego wroga). Przestrzenie, które przemierzamy głównym bohaterem, wciąż cechują się ogromną rozległością terenu i całkowitym brakiem doczytywania danych.

Siódmy dzień piję wodę z pralki, na zewnątrz wychodzę włącznie nocą, a rozmowy przez telefon ograniczyłem jeno do pomruków co kilka sekund; laska nawet pytała, czy coś brałem (tylko prysznic, tylko prysznic!).

Jak to wygląda! Pierwsze poziomy prezentują się najzwyczajniej w świecie fantastycznie, pięknie i niesamowicie - człowiek po raz kolejny uzmysławia sobie, skąd pomysł zakupu nowego Pleja. Wykonanie komnat zamku, gdzie początkowo hasamy, to power sam w sobie! Widać artystyczne zacięcie grafików; "dizajn" lokacji skupia się głównie na wszelkiego rodzaju smaczkach, w postaci fresków czy obrazów na ścianach (to trzeba zobaczyć, miejscami niewiele ustępują odpowiednikom z DMC). Porozstawiane przy ścianach świeczniki, witraże na szybach, delikatnie padające przez szyby smugi światła... kopią zady. Masa szczegółów, gdzie podstawą jest rozdziałka tekstur - użyć tu określenia "przeciętna", to jak pojechać do Nowego Jorku i zapytać o drogę do WTC - można w czapę dostać. W miarę rozwoju akcji, pierwsze kilka poziomów wciąż zachwyca - bagniska, jezioro, posępne budowle, mroczne krainy. Power! Rzecz w tym, iż graficy musieli włożyć kolosalną pracę w zbudowanie poszczególnych obiektów, implementując też do engine'u zaawansowane technicznie efekty świetlne (momentami znakomita gra cieni) oraz bajery pokroju trzyliniowego mip-mappingu, co doskonale widać m.in. na przykładzie poszczególnych bohaterów (notabene Raziel wygląda kozacko, choć... bez rewelacji) oraz przeciwników w grze zawartych. EIDOS mówi o trzech tysiącach trójkątów na każdym z nich, ale... nie liczyłem, hehe! A mówiąc serio - to widać. Zwłaszcza postacie wielkich demonów dają radę nieprzeciętnie. Animacja śmiga w ramce, przy czym zdarzają się drobne problemy z doczytywaniem tekstur, owocujące niekiedy (bardzo, bardzo rzadko) "haczeniem" się tej ostatniej. Sporo jest łapiących za serducho - budujących klimat, nieźle animowanych obiektów, pokroju falujących na wietrze koron drzew, wznoszących się i znikających ptaków, czy hasających po świątyniach szczurów. No i cut-scenki, liczone w real-time'ie (w dużej ilości i czasem zbyt długie, momentami wstawki przynudzają) - zachwyca głównie ich realizacja.

MOJE TRZY GROSZE

[illegible] my soul reaver... my angel of death.. Achh, wreszcie jest! SR2 był najbardziej wyczekiwanym przeze mnie tytułem na PS2. I gdy podczas pierwszego odpalenia [illegible] psioczyli, że grafika słaba, że intro do bani i inne takie... miałem ich w pogardzie, bowiem wiedziałem, że "to jest to". Wykopałem bydlaków sprzed konsoli i... przepadłem w świecie Nosgoth. SOUL REAVER 2 jest dokładnie tym, czym być miał - kontynuuje historię, która urwała się jeszcze na [illegible]. A ta urosła już niemal do rozmiarów sagi, bowiem fabuła znów sięga do BLOOD OMEN (złap się czegoś, bo [illegible] - powrócił Vorador!!!). Rozgrywka nie zmieniła się zanadto, wciąż rozwiązujemy zagadki i walczymy z "wampajrhanterami" czy wszelkiej maści demonami, zamieszkującymi posępne krainy. A te robią wrażenie - bagna, pełne [illegible], przepiękne świątynie, wszystkie pięknie morphujące się przy zmianie wymiarów i naprawdę rozległe (zero Loadingów) Klimat urywa łeb. KILLER!

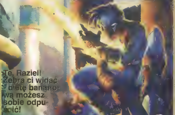
9+

Kujot

Szkoda jeno, że - wbrew pozorom - SR2 jako całość już tak nie zachwyca. Tak naprawdę, wspaniałe pierwsze lokacje nieprawdopodobnie wręcz kontrastują ze słabo wykonanymi, późniejszymi levelami. Skąd się to wzięło? Pewnikiem zabrakło czasu na dopieszczenia tych ostatnich, producent koniecznie chciał wrzucić grę na rynek jeszcze w tym roku, przed Gwiazdką. Niektóre z dostępnych leveli przypominają dosłownie na żywca środowisko gry z pierwszego SR na Dreamcasta - dosyć słabe, często powtarzające się tekstury, brak szczegółów, mała liczba obiektów, i kolory jakieś takie... dziwne. Cóż, mały paradoks, ale nie będę ściemniał i jasno stawiam sprawę - momentami odnieść można wrażenie, że pod kątem oprawy wideo szarpie się w dwie różne gry. "Trochę" zabrakło do geniuszu oferowanego np. przez DMC. Zupełnie inaczej ma się sprawa ścieżki dźwiękowej - miażdży kompletnie. Jeśli tylko macie zestawy kina domowego (w innym przypadku - polecam słuchawki), po prostu "popłyniecie", delektując każdym wrzaskiem wydawanym przez konające wampiry, odgłosem kroków rozchodzących się podczas spacerów korytarzami oraz komnatami, szmerem płynącego strumienia... I muzyka, a raczej MUZYKA, której poszczególne motywy, kolosalnie budujące klimat, są... Hmmm, trudno znaleźć odpowiednie słowo. Po prostu poezja dla ucha.

Są i wady. Niestety, poza dużą dysproporcją w kwestii oprawy wideo, kuleje troszeczkę sprawa długości czasu gry (jeszcze krótsza, aniżeli zmagania w SR), zagadki są prostsze, a całości wyciekła odrobinka miodu z zabawy cechującej "jedynkę". Nie jest już aż tak bardzo ponuro, tak fantastycznie posępnie i mrocznie, tak klimatycznie. Dobra, przesadzam nieco - ale coś w tym jednak jest. Wszystko to znalazło uzasadnienie w końcowej ocenie, której nijak - z czystym sumieniem - nie będę zawyżał. Total fan gier spod znaku LEGACY OF KAIN i tak "automatycznie" dorzuci sobie jedno oczko (patrz na ćwoka Kujota), a ja, choć aż tak pojechany nie jestem, to...

Siódmy dzień piję wodę z pralki, na zewnątrz wychodzę wyłącznie nocą, a rozmowy przez telefon ograniczyłem jeno do pomruków co kilka sekund; laska nawet pytała, czy coś brałem (tylko prysznic, tylko prysznic!). Kolejna, wspaniała produkcja na PS2, warta każdych pieniędzy. Upchane na krążku DVD, który notabene zawiera mnóstwo fantastycznego, bonusowego stuffu (nie pokazywany nigdzie dotąd trailer z BLOOD OMEN 2, łącznie z wstawkami oraz soundtrackami obu części SOUL REAVERa), stanowi kąsek nie do odparcia. Fanów, tej - pomału już - serii, chyba nie muszę namawiać, zaś niezdecydowanym mówię: koniecznie, KONIECZNIE spróbujcie przypuścić atak na tą pozycję. Bo może okazać się, że to nie będzie zwykły atak, a prawdziwe BOMBARDOWANIE... krainy Nosgoth oczywiście.



Te, Raziel! Żebra ci widać - dietę bananową możesz sobie odpuścić!

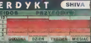
Demony...

Demony? Chyba De Mono...? A może chodzi o te "sympatyczne" stworki, co to Raziel gra z nimi w rozbieranego pokera o północy? To dopiero bestie! Nie dość, że brzydkie i im z gęby śmierdzi, to jeszcze - coby kolesiom nakopać - napocić się trzeba straszliwie!

WERDYKT **SHIVA**

EIDOS PRZY

GRYWALNOŚĆ:



1 Player

8

9

PLUSY	MINUSY
▲ KLIMACIK SR ▲ ŚWIETNE WALKI ▲ MUZA	▼ DYSPROPORCJE W GRAFICE POSZCZEGÓLNYCH LEVELI

OCENY: 8+

NOŚNIK - DVD

HEADHU

Połączyć w jedną całość najlepsze cechy "metala" i "syfona", dodać trochę smaczków z "rezidenta", całość doprawić elementami ścigałki. Przepis na HH gotowy.

Świat jaki jest - każdy widzi. Po ulicach hasa pełno oszołomów - morderców, gwałcicieli, aferzystów, zwyrodnialców, redaktorów PE. Rząd każdego kraju staje przed problemem nie do przeskoczenia - jak w pełni kontrolować społeczeństwo? Sprawdzony pomysł to specjalnie powołane do tego celu komórki, działające poza prawem i dające głównie ich założycielom - złudne poczucie bezpieczeństwa. Ty od dziś nazywasz się Jack Wade. Jesteś jednym z wielu członków agencji LILIE, założonej i ukrywanej przez rząd w celu hmmm... powiedzmy "ochrony prawa". Niektórzy mówią o takich jak Ty "łowca głów" - brzmi nieźle, fajny bajer na laski. Problem w tym, że sam za bardzo nie wiesz, o co w tym wszystkim chodzi, jaką masz przeszłość i dlaczego każą Ci ciągle zabijać. Najwyższy czas się dowiedzieć.

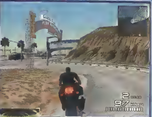
Każdy posiadacz konsolki z zakręconym jak drzwi na poczcie logiem zdaje sobie sprawę, że żywot tego wspaniałego sprzętu można oznaczyć sloganem: "prepare to dead". Dmuchać na to! SEGA, wypluwając na rynek pozycje takie jak HEADHUNTER pokazuje, że mimo wszystko chce nam - Graczom - dać na koniec coś pięknego, coś, co nie pozwoli o niej złego słowa powiedzieć. Miałem duże obawy co do tej produkcji - skasowana z listy wydawniczej na Stany, ciągłe opóźniania w Europie. Wreszcie jest! Najkrótszy komentarz? Whoo-haaa!

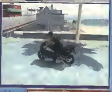
HH jest, tak jak zresztą obiecano, przygodówką akcji, w której doskonale wymieszano poszczególne gatunki gier. Nie będę czarował i od razu machnę, co by z głowy to mieć, że autorzy nie bawili się tu w wymyślanie nowych, odkrywczych patentów i zwyczajnie podpatrzyli najlepszych, przerzucając do gry sprawdzone wcześniej rozwiązania. Mamy więc elementy szpiegowskie, skradankowe, niczym w MGS-ie. Nawiązań do geniuszu projektu spod ręki Kojimy (chociaż po "przełomowym" MGS2 ... temu panu już dziękujemy?) jest sporo - kontakt przez radio (niemal ten sam schemat), mapka z zaznaczonymi przeciwnikami i ich zasięgiem "widzenia" (zjechane z MGS-a na żywca), budynek z charakterystyczną windą i poszczególnymi piętrami, misje z gatunku VR (Virtual Reality - w biurze agencji dostępny jest symulator zadań, na którym Jack zdobywa licencje, potrzebne do odblokowania kolejnych "misji" - rewelka!), znane doskonale z MGS: INTEGRAL.

Z kolei sam sposób prezentacji akcji, walka z przeciwnikiem, szybko skojarzyła mi się z SYPHON FILTER - bardzo podobna realizacja. To nie wszystko. W HH zbiera-

Motór rula!

Motyw z przemieszczaniem się po mieście za pomocą jednośladu sam w sobie jest znakomity. Ważne jest to, że nie wrzucono go w HH na siłę - motorkiem pomyka się z wyczuciem, model jazdy "daje radę", a ruch uliczny uprzyjemnia zabawę. Fajny przerywnik? Raczej moc zabawy!





MOJE TRZY GROSZE

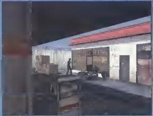
Patrzę: Sliva pomyka na motorze! Wow! Teraz ja! Teraz ja! Po chwili już wiem, że nie są to wyścigi jeno jakiś action-adventure ale wcale mnie to nie zraziło. Bo choć sterowanie sprawia z początku małe problemy, to jednak cała reszta, włącznie z wykonaniem, nie pozwala mi odłożyć pada. Szkoda, że miasto nie jest tak duże, jak w GTA3... Szkoda, że właśnie padł mi zasilacz w DC./ Ku...a! Kiła, zaraz sprawdzę ten twój sposób (gdzie ja tu znajdę śrubokręt?!)

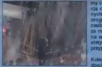
8+

Sciera :/

Wielki Brat powiedziałby tylko: "jestem pod wrażeniem". Gra nie bez wad, ale też stanowiąca ostatni prawdziwie wielki kąsek na DC.

Pila





my całkiem sporą liczbę przedmiotów - poza bronią, amunicją czy apteczkami, odnajduje się wiele rzeczy, potrzebnych do pchnięcia akcji dalej - ot, łom do odblokowania drogi, karta do otwarcia drzwi, bateria do uruchomienia zasilania itd Poruszanie się po lokacjach (o tych ostatnich za moment) wewnątrz budynków częściowo ukazane jest na wzór gier pokroju serii RESIDENT EVIL i podobnych, statyczne kamery - wiadomo o co chodzi W pozostałych przypadkach kamera dynamicznie podąża za bohaterem

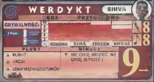
Kolejny bajer - poszczególne misje i wątki wykonuje się dojeżdżając w wyznaczone miejsce Jack zasuwa po mieście motocyklem REWELKA! Ulice wprawdzie wyglądają nieco pustawo, bez krzątających się przechodniów, ale samochodów jeździ całkiem sporo i miasto tętni życiem. Na mapce masz oznaczone miejsce, w które trzeba zajechać - prawie CRAZY TAXI, hehe! A o tym ostatnim nie wspominam bez powodu - po dojechaniu w wyznaczony punkt zrozumiesz o co biega Dodatkowo, za dobrą, szybką jazdę, zdobywasz specjalne punkty zwiększające Twoje umiejętności

Grafika Ciekawy temat - nie zachwyca, ale swój urok ma Widoczki "na zewnątrz" bardzo umiarkowane, tekstury średniej rozdzielczości, elementy otoczenia o umiarkowanej liczbie polygonów, wyraźna mgiełka na horyzoncie (podczas jazdy po mieście) Z kolei lokacje wewnątrz danych budynków znacznie bardziej konkretne - RE CV może to nie jest, bo tu bardziej widać rzemiosło, aniżeli artyzm programistów, ale momentami jest na czym zawiesić oko. Warstwa audio dopasowana do klimatu - motywy a'la James Bond, z typowo szpiegowskim posmakiem tworzą klimat

Tak na dobrą sprawę, zastrzeżenia można mieć jedynie do fabuły, która wprawdzie wciąga, budując wspomnianą klimę, ale jest też maksymalnie liniowa, wszystko wykonujesz krok po kroku, szybko, bez zacięć Znajdziasz łom - otwierasz nim drzwi obok znajdujesz kartę - korzystasz z przełącznika dwa pomieszczenia dalej. Z drugiej strony - jeśli lubisz szybką akcję DO SKLEPU, NA GIEŁDĘ, GDZIEKOLWIEK! Takiej mieszanki gatunków, idealnie wyważonych i dobranych, jeszcze nie było Szybka akcja, elementy logiczne, dużo strzelania, jazda motorem, motywy typowej "skradanki" - CZEGO CHCIEĆ WIĘCEJ?! DO SKLEPU, NA GIEŁDĘ, GDZIEKOLWIEK!☐

Strażnik Teksasu

UNTER



WERDYKT

SHIVA

SEGA PRZYGODOWA

GRYWALNOŚĆ:

GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

8

8

PLUSY

- ▲ KLIMAT
- ▲ AKCJA
- ▲ UDANY MISZ MASZ GATUNKÓW

MINUSY

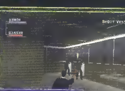
- ▼ NIE CHCĘ WIDZIEĆ, NIE CHCĘ SŁYSZEĆ)

OCENY:

9-

Pila

Rating: ★★★★



Ho-ho, jakże ucieszyłem się na wieść o nadejściu trzeciego "Fajtera z Syfonem", niczym szatniarka z Manieczek na zimę! Wchłonąłem zapowiedzi, złukałem screeny i rozłożyłem na posadzce dywanik w celu oddania kilku pokłonów w odpowiednią stronę. Cóż z tego, że szykował się pozbawiony nowinek, odgrzewany kotlet. Wszak sami przyznacie, że seria to ciekawa, licząca się na rynku PSX'owych strzelanek. Po kilku miesiącach oczekiwania wpakowałem wreszcie płytkę do Szaraka...

Heh, co tu dużo gadać - "sajfon" to "sajfon". Zgodnie z zapowiedziami, nie zmienił się ani na jotę - to nadal "przygodowa strzelanka z widokiem zza pleców bohatera", ot, swoisty pakiet nowych misji. Tradycyjnie pod pieczę naszego pada oddano Gabe'a Logana. Twardziel z niego nieziemski, z kulkami bynajmniej nie ze styropianu (tylko nie sprawdzaj, bo Cię w domu za "ciepłego" wezmą:). W dodatku teraz przypalił dłuższe niż nakazuje konstytucja, czadowe baki, które nadały mu odjechany wygląd zakonspirowanego, dworcowego menela rodem z Przysieki Starej. Tradycyjnie też Gabe hipnotyzuje głosem - tubalnym, ostro przechlanym, ale jednocześnie noszącym znamiona lipnego profesjonalizmu i powagi. Ale nie tylko Logan smażyć się będzie w świetle jupiterów. O tym jednak później... Z moich obserwacji wynika, że emocje biorące się z grania w serię SYPHON FILTER mają genezę w maksymalnie zakręconej, acz przemyślanej i odpowiednio dopieszczonej fabule. Wspomnę tylko, że dzięki wypiekom, których nabawiłem się przy graniu w SF2 wyglądałem jak burak, z którym w szranki nie może stanąć nawet córka sołtysa... Intro - odpowiednio dopieszczony wstęp do dalszych emocji. Gabe wraz z przyjaciółmi są przesłuchiwani w Kongresie przez Vince'a Haddana (kojarzysz kolesia?) w sprawie Agencji i wirusa. Krzykniesz: "Fajna jazda, ciekawe co dalej!". Wyluzuj, trzepnij fikołka i przebiegnij się wyrzucić śmieci. Bo okazuje się, że fabuły... praktycznie nie ma!!! Szkielet akcji opiera się na retrospekcji, rzewnych wspominkach jakie dopadają naszych bohaterów na wspomnianym przesłuchaniu. I tak z opowieści Lian dowiesz się, jak poznała Gabe'a, a z zeznań Mujariego przechwycisz informację, ile kostek ma Kostek. Wcielisz się w Logana podczas jego akcji w Kabulu (a jakże, poprujesz do tych chu...liganów talibów:), a także w Teresę przy okazji jej pierwszej misji dla organizacji ATF. Zwiedzisz też doki w Dublinie, postrzelasz trochę do agentów IRA i sowieckiego wywiadu, pobłądzisz w piaskach australijskiej pustyni i spenetrujesz ruiny azteckich budowli na Kostaryce. Dodam, że praktycznie wszystkie zadania wykonywane są nocą - po pierwsze by ukryć niedoróbki graficzne (albo raczej ich nadmiar), a po drugie by wkurzyć Ścierę, który tradycyjnie narzeka na "pomrocznie jasne" screeny. Akurat ten drugi powód mam głęboko...hehe!

Nie będę ukrywał - wspominkowy charakter scenariusza wybitnie nie przypadł mi do gustu. Odniosłem wrażenie, jakby był dodany na siłę, stając się klasyczną "zapchajdziurą". Ale pewien sprytny zabieg sprawił, że niemal narąbałem w portki z podniecenia. Oto bowiem w pewnym momencie, podczas przesłuchania ma miejsce wydarzenie (by nie psuć Ci zabawy, nie napiszę, jakie), w wyniku którego akcja przeskakuje do czasu rzeczywistego i Gabe stoi przed zadaniem wyswobodzenia Kongresu z rąk terrorystów! Teraz będzie się działo - pomyślałem... Dziesięć minut później nastąpił koniec gry... Kurde tej! Trzeci "sajfon" jest chyba najkrótszą częścią z serii. Na dodatek jest też wyjątkowo łatwy i zbyt mało zakręcony, wręcz bije od niego sztampą. Jeśli już w przypadku "dwójeczki" popadłeś w pewną rutynę, to SF3 nie poprawi Twojego wrażenia o serii.

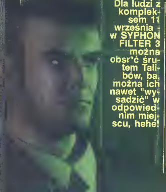
MOJE TRZY GROSZE

Logan z ekipą po raz trzeci zawitali na "szarą" konsolę. Oprócz nowych misji i kilku broni, wszystko pozostało po staremu. Z jednej strony to dobrze, bo nie usprawnia się czegoś, co jest już idealne, jednak z drugiej - oczekujemy czegoś lepszego, oglądając to co wyrabia się na PS2. Mam nadzieję, że doczekamy chwili, w której "czwórka" zawita też na tę konsolę, a wtedy... (...) Można powiedzieć, iż z SF3 uczyniono typową strzelaninę. Szkoda, bo brak "cichych" misji rzuca się od razu w oczy, a przecież pamiętny Kazachstan z "jedynki", czy Laboratoria z "dwójki" przechodziło się po kilkadziesiąt razy. Ponadto sprawa Checkpointów... Ktoś chyba miał słaby dzień podczas ich wstawiania, bo nie dość, że jest ich mnóstwo, to dodatkowo ułatwiają w jakimś tam stopniu przejście gry (Mr S... a ja myślałem że o to w tym chodzi :)). Co by jednak nie mówić, tytuł ten należy "zaliczyć", tym bardziej że jest to chyba ostatni hit na Szaraka ...

8

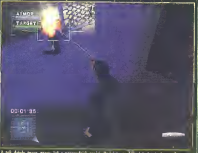
Gamera

ARMOR
TARGET
10/20



Dla ludzi z kompleksem 11 września - w SYPHON FILTER 3 można obsr*ć śrutem Talibów, ba, można ich nawet "wysadzić" w odpowiednim miejscu, hehe!

Sposób na "elektryka"



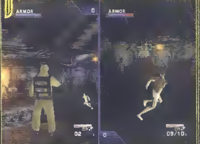
A tak działa taser, znany już z poprzednich części. Podpięty po kilkudziesiąt tysięcy volt oponent wydziera się w niebogłosy, po czym przechodzi intensywny kurs opalania, kończąc jako grzanka. Bardzo wychowawcze.

Piła

SYPHON FILTER 3

TIP
Opis przejścia gry w dziale Wsparcie

Split screen



Jak widać na lewej stronie split-screenu, obawa przed wąglikiem zatacza coraz szersze kręgi. O jejku, nawet Ściero się załapał!

ARMOR
FLAK JACKET
22/48

Jeśli masz się za twardziela, to poznaj Gabe'a Logana - skumasz, że Twoja elokwencja jest nieadekwatna do jego powszechnie estymowanej erudycji, a i inferencją mu nie masz szans zapantagruelizować... Czy Twoja percepcja to obejmuje?

Stary wyjadacz raczej potraktuje grę rutyniarsko, z pewną wyższością (uśmieszek typu "Skocz mi":). Choć zapewne ucieszy go kilka nowych broni, bynajmniej dodanych nie na "odp****ol się", ale spełniających istotną rolę. O, AU300 na przykład - prototyp guna strzelającego... przez ściany (z minimalnym naruszeniem konsystencji tejże). Gdyby mieć taki na własność... Jest w SYPHON FILTER 3 jeszcze jedna nowinka, bardziej rozrywkowa niż na wskroś poważna, acz rozgrywkę przedłużająca. Mowa o zaimplementowaniu znanego już w świecie gier patentu, acz podanego w nowej, interesującej formie - mini-gry (!). Jednak nie krzyw wary, Drogi Czytelniku - zapewniam Cię, że ów element wykazuje wszelkie predyspozycje do wyrwania Ci kilku godzin z życiorysu. W zależności od wybranej opcji, Gracz wciela się w Złodzieja, Cichego zabójcę, Ochroniarza, czy też Człowieka-Armię, po czym wykonuje określoną misję. By zaliczyć daną profesję na najwyższą ocenę, musi wykonać pięć zróżnicowanych poziomem trudności misji. Dorzuć do tego mnogość scenerii, w których wykonuje się zadania (niektóre znane z poprzednich części gry), a zczaisz, jak bardzo rozbudowano ten tryb.

Doznania jakościowe, czy jak je tam zwą - cóż - wypadają tak samo jak w przypadku pierwszej/drugiej części SYPHON FILTER. Tyle że wtedy nie przeszkadzały tak bardzo i dawało się je zaakceptować. Już pierwsza misja wystarczyła, bym powiesił na grafice krzyżyk. Bo tej praktycznie nie ulepszono, pozostawiając Gabe'a jako nieociosanego Mokujina rodem z LegoLandu. Pozostałe postacie również straszą wyglądem, o teksturach otoczenia nie wspominając. Jedynie animacja jakoś wyrabia (jakim cudem?), nie obrzydzając rozgrywki do końca. Co by jednak nie mówić, to po kilku misjach, przytłoczony akcją, niedoróbek (choć to zdecydowanie za słabe słowo...) już nie zauważałam. W kwestii audio zaś jest generalnie spoko - bez jakichś wielkich, pompatycznych motywów, acz pozytywnie. Muza lubi sobie łupnąć w odpowiednim momencie, i bardzo dobrze.

HEALTH
TARGET
DANGER

Hah, jak to mówią, dobrymi chęciami piekło jest wybrukowane. W przypadku SYPHON FILTER 3 nawet chęci zabrakło, a wystawiona ocena jest i tak zbyt wysoka (zadecydował sentyment:). Wielka szkoda, gdyż potencjał w tej serii drzemie spory i tylko kwestią czasu jest, by został w należyty sposób wykorzystany. A jak pokazuje outro recenzowanego tytułu, Gabe wróci - i pozostaje na niego czekać ocierając pokątnie ślinę, tej!□

WERDYKT KOSO

SCEA STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ:
10
8
6
4
2
GODZINA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

5
7

PLUSY	MINUSY
▲ MINI-GRY	▼ FABUŁA
▲ STARY, DOBRY "SAJFON"	▼ BRAK NOWOŚCI
	▼ ZBYT KRÓTKA

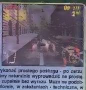
OCENY ZGREDÓW: LOKI 6+

7-

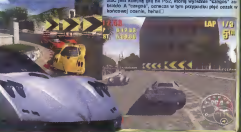
SUPERCAR
STREET CHALLENGE

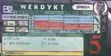
Ostatni wyścig, jaki zaliczyłem - notabene pomykając do Redakcji (silniki o pojemności 4,2 litra i 230 koni pod maską naprawdę DAJĄ RADĘ) - dostarczył prawdziwie pełnej gamy wrażeń. Szkoda jeno, że w jej skład weszło m.in. dwanaście punktów. Tymczasem Ścierwus podrzucił mi tu jakiegoś nowego racera i że to niby trochę na wzór DeCekowego METROPOLIS STREET RACER, czy cuś. Tiaaa

Twórcy SUPERCAR STREET CHALLENGE mieli naprawdę niezły pomysł. Wpakowali w swój produkt fury mocno egzotyczne, niekonwencjonalne - takie, jakich pewnikiem nie wypatrzysz na ulicy. Przykład? Ależ, proszę - Lotus M220, Bertone Pixter, Pontiac Concept GTO, Callewey C12, tych wózków nie można nawet określić mianem 'concept cars'. Jest również wspaniale zrealizowane 'Styling Studio', gdzie wyczarować da się dosłownie wszystko, łącznie z łu[…]tycznym pick-upem i ciężarówką przyspieszającą do 'setki' w 4 sekundy. Przyznam szczerze, że najwięcej czasu spędziłem właśnie tutaj - grzebiąc w opcjach i wymieniając poszczególne części, aniżeli szarpiąc w wyścigach. Trasy umiejscowiono w kilku miastach, m.in. w Paryżu, Londynie, Los Angeles, Rzymie, Monako i Monachium, tworząc coś na kształt odcinków (wytyczonych fragmentów poszczególnych ulic i dzielnic) z przytoczonego na wstępie [illegible]. Fajnie, co? Też mi się tak wydawało, dopóki nie ruszyłem. Geez! Kompromitująco niska jest rozdzielczość tekstur całego otoczenia (lo-res bije po oczach), a fury stanowią dosłownie ziepek kilku polygonów (przesadzam otkoz). Dodatkową atrakcją jest wyraźne "haczenie" się gry w niektórych lokacjach. Sam model jazdy kompletnie bez wyrazu i nie idzie tu nawet wykonać prostego poślizgu - po zarzuceniu tyłkiem, nie da się już fury naturalnie wyprowadzić na prostą. Ni to symulacja, ni to arcade - zupełnie bez wyrazu. Muza na podobnym, mocno przeciętnym poziomie, w założeniach - techniczna, w praktyce - 'umc, umc, umci", co każe ją wyłączyć po kwadransie.



SSC jest kolejną grą na PS2, której wyraźnie "czegoś" zabrakło. A "czegoś", oznacza w tym przypadku pięć oczek w końcowej ocenie, heha!□





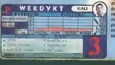
RECKA NA ŻYCZENIE CZYTELNIKÓW :)

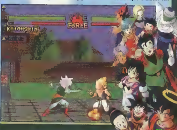
DRAGON BALL Z
ドラゴンボール

Manga i anime już dawno na dobre zadomowiły się na naszym rynku, coraz częściej mamy do czynienia z nimi w kinie i telewizji. Bunny & Co mają ogromne rzesze fanów, Pokemony także podbiły nasz rynek, a dwaj moi kuzyni zadbali o to, żebym mógł powiedzieć o Pikachu nieco więcej, niż tylko "przerośnięta wiewiórka ziająca prądem z du&*^", żebym wiedział o tym, że MeeTwo jest debeściak nie do pokonania, a także bym zapomniał o klasycznym "Monopoly" i grał tylko w "Poke-Monopoly". Zaczęli też bombardować mnie informacjami o "Dragon Ball". Ich szaleństwo na punkcie "Dragon Ball" nie jest już w naszym kraju czymś rzadko spotykanym. Wnioskując z listów przychodzących do "Kącika bijatyk" wiem też, że niezmiernie interesują Was gry związane z tym anime. No i proszę - recenzja publikowana tylko na Wasze życzenia, gdyż tytuł ten ukazał się w 1996 roku, a odnosi się do podserii "Dragon Balla"... yyy... o, przepraszam - "Dragon Ball Z".)

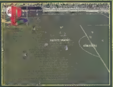
DRAGON BALL Z: ULTIMATE BATTLE 22 jest bijatyką 2D - dość dziwną, gdyż postacie to sprite'y, walka toczy się tylko w jednej płaszczyźnie, a mimo to walczymy na planszach 3D. Dostępnych mamy ponad 20 wojowników, wśród których poza samym Son Gokou są m.in. znani bossowie, tacy jak Freeza, Vegeta czy Cell - tutaj miłośnicy serialu z pewnością będą zadowoleni. Sprite'y postaci wyglądają całkiem nieźle i są bardzo kolorowe - i tyle dobrego można powiedzieć o grafice, bo dalej pozostaje tylko słanie bluzgów w stronę producentów. Animacja? BLAH!!! Tak siermiężna, że głowa boli - poszczególne ruchy składają się bardzo często z zaledwie 2 klatek! Wyobraźcie to sobie na tle plansz 3D (z którymi swoją drogą sprite'y widocznie się gryzą)! Zaś obraz walki... padaka, opierająca się na strzelaniu fireballami, tudzież walce wręcz. System jest uzupełniony o możliwość latania w powietrzu, różne sposoby na uniknięcie wrogiego pocisku oraz speciale (i tzw. Hyper Moves) - tak odnoszące się do strzelania, jak i ciosów wręcz (liczba tych ostatnich jest bardziej niż skromna). Do tego musimy nadzorować pasek energii 'chi', dzięki któremu możemy strzelać. To wszystko.

LUDZIE! Trzymajcie się Z DALA, powtarzam - Z DALA od tej pozycji! Nie dajmy się zwariować, nie rzucajmy się na tak mierny produkt tylko dlatego, że zasłania się za popularnością anime! Odtwórcze, nudne, nie sprawiająca przyjemności, toporne, a do tego paskudnie wykonane. Zaoszczędźcie pieniądze na coś innego.□





EA SPORTS FIFA FOOTBALL 2002



O ile PSXowa wersja wygląda tak jak zwykle, tak "frejmreit" upadł na pysk i gra prezentuje się jak szybki slideshow.

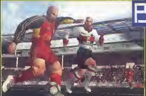
MOJE TRZY GROSZE

Skubnę szybko i zwięźle - wszystkie zapowiedzi EA można sobie... ten-tego... i owego. Zmiany taktyczne zaszły, m.in. w systemie podań, ale jak można wypluć na rynek "gałę", w której futbolówka posiada cechy dziecięcego balonu (odbija się mniej więcej podobnie)! Gosz! Gdy mała jedna z największych padak w historii serii, PES nie mógłby nawet czyścić butów, bo to jest różnica trzech - czterech klas. Koszmar i jedyne co pochwalę, to stadiony (piękne, na prawdę piękne!).

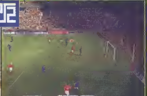
PS2 5+

Shiva

Mówię, że na bani lepiej się pisze recenzje (Hi: tylko taki)... Tak z polotem jakoś, a i łaskawsze oko raczy się recenzentowi robić, przez co gry ocenia nader pozytywnie. Być może tak jest - cholera wie. Serię FIFA można określić mianem ciekawego paradoksu, gdyż obojętnie na jakim gazie bym funkcjonował, to i tak owa gała dostanie ocenę co najwyżej przeciętną, hehe!!



Tak wyglądają zawodnicy w Fifie 2002 na PS2 i... tylko na powtórkach.



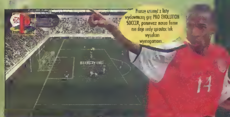
Tak to wygląda w "praniu".

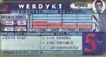
Jeśli grałeś w wersję z 1996 roku i serią FIFA na nowo zainteresowałeś się dopiero teraz - niewiele straciłeś:). Uderzmy w konkrety. Kwestia grywalnościowa zmianom praktycznie nie uległa. Utrudniono jedynie wykonywanie zwodów, cała reszta pozostała bez zmian. Nadal jest markowania kiwki, odbijanie piłki piętką, choć na dobrą sprawę użyteczne jest tylko trzymanie na dystans (za pomocą łokcia, a jakżel) przeciwnika. Nowym patentem może się wydawać "malowania" na murawie potencjalnej ścieżki biegu wyswającego się zawodnika, co jednak w niczym nie pomaga, a wręcz rozprasza.

Ktoś mądry stwierdził ostatnio, że cała otoczka FIFA, menusy i ogólny design są OK - konsternacja dopada Gracza w momencie, gdy jego zawodnicy zaczynają kopać piłkę. W przypadku wersji na PS2 wrażenia wizualne wypadają... niekorzystnie! To już nawet poprzednią wersję oceniam wyżej. Ok!, piłkarzom dodano kilka tekstur, co by radośniejszą gębę rozdziawiali. Zbliżenia są również bez zarzutu - łatwo odróżnisz łysawe zakola Koźmińskiego od czupryny Kryszałowicza. Całość robi jednak wrażenie plastikowości, środowisko jest zbyt sztuczne. Powtórzę się raz jeszcze, ale poprzednia wersja na PS2 robiła większe wrażenie. Co zaś się tyczy PSX'a - również jest gorzej niż rok temu! Toczenie meczu przy tak tnącej się animacji nie jest doznaniem przyjemnym... Podobnie jak w przypadku wersji na PS2, "dają radę" zbliżenia (można nawet z daleka przeczytać nazwiska na koszulkach zawodników), ale EA SPORTS zapomniało, że liczy się przede wszystkim oprawa wizualna MECZU. Generalnie obie wersje zanotowały graficznego doła - największych bolączek serii (scrolling ekranu i płynność animacji, a właściwie jej brak) nie usunięto, toteż mowy nie ma o żadnych ulepszeniach. Wprawdzie Shiva miesiąc temu wypowiadał się na temat nowych FIFEK całkiem pozytywnie (stary, daj mi namiar na swojego dealera butaprenu), rzeczywistość okazała się jednak brutalna. A szkoda.

Merytorycznie jest znacznie lepiej. 15 lig (w tym takie rodzynki jak norweska, koreańska czy... izraelska; tradycyjnie brak ligi polskiej), większość reprezentacji narodowych (jest Polska - a jakże - z Arkadiuszem Kubikiem na czele:) i klubowych (całkiem uaktualniona Wisła Kraków). Jest też znany z wersji '98 tryb "Road to World Cup", w którym Gracz podejmuje się wprowadzenia jednej z drużyn narodowych do finałów Mistrzostw Świata. Wspomnę jeszcze, iż wyjątkowo czaderska muzyka leci w menusach - mix Gorillaz ("19-2000"), a i pozytywnego trance'u da się posłuchać. Ale dla dobrych efektów audio gry nie kupisz, toteż olej ją sikiem koszącym - dobrze Ci radzę. Pudełko z ISS-em leży na półce, jakbyś nie wiedział. □

Za to stadiony wykonane są wdechowo. Popatrzcie np. na te race, zapalone przez kiboli. Jeeeee...


Proszę usunąć z listy wydawniczej grę PRO EVOLUTION SOCCER, ponieważ nasza firma nie daje rady sprostać tak wysokim wymaganiom...



WERDYKT KOSO

EA SPORTS SPORTOWA

GRYWALNOŚĆ

DOBOWA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY

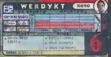
- ▲ CHYBA ŚNISZ

MINUSY

- ▼ BRAK NOWOŚCI
- ▼ BRAK POPRAWEK
- ▼ BRAK GRYWALNOŚCI

OCENY: SCIERA 5 LOK 3+

5



WERDYKT KOSO

EA SPORTS SPORTOWA

GRYWALNOŚĆ

DOBOWA DZIEŃ TYDZIEŃ MIESIĄC

PLUSY

- ▲ CHYBA ŚNISZ CZĘŚĆ 2

MINUSY

- ▼ KIEPSKA GRAFA
- ▼ BRAK NOWOŚCI
- ▼ BRAK POPRAWEK

OCENY: SCIERA 6 LOK 6

6

SEGA SPORTS NBA 2K2

Nie wiem, jak to ująć, ale trzecia odsłona "enbieje" od gości z VISUAL CONCEPTS podchodzi już chyba pod serię. Udoskonalone "to samo" tak na dobrą sprawę nie jest pełnowartościowym produktem. I SEGA, wydając ostatnią koszykówkę na DeCeka, wydawać by się mogło stała na przegranej pozycji już na starcie. Tiaaa. Niewielkie - jednocześnie udane i pozytywne - zmiany zaszły w systemie rozgrywki, zniesienie od tegorocznego sezonu ligi NBA zakazu obrony strefowej, niejako wymusiło na programistach przemeblowanie ustawień bloków defensywnych poszczególnych drużyn (wrzucili Jordana do Wizzards!). Jest zatem opcja ustawienia zespołu z uwzględnieniem gry strefowej, w dodatku bardzo udana. Sama defensywa spisuje się kapitalnie i jeszcze nawet ciut lepiej niż w NBA 2K1 - to jedyna koszykówka, w której tak daleko zaawansowane jest AI konsolowych przeciwników. Grają z niesamowitym wyczuciem, rzadko kiedy dopuszczając pod kosz (mowa o trybie Simulation i ustawieniu All-Star). Rozmontowywanie obrony poszczególnych "piątek" to power, po prostu power! Kilka usprawnień wniesiono też do gry w ataku, system rozgrywania piłki jest jeszcze bardziej dokładny, doszły nowe animacje (rządzą zagrywki 2-1...), a samo sterowanie wydaje się być opracowane z większym wyczuciem niż u poprzedniczki. Pod kątem oprawy A/V wspomnieć wypada o znacznie lepszych teksturach twarzy zawodników, aczkolwiek w tym temacie wszystko sprowadza się do czystej kosmetyki i poziom jest bardzo zbliżony do wersji 2K1. Zawodzi troszeczkę, tradycyjnie zresztą, komentarz - gość w produkcjach EA nawija znacznie konkretniej.

NBA 2K2 to znakomita gra, najlepszy obecnie "kosz" dostępny na wszystkie platformy. Jeśli dorzucić do tego jeszcze tryb Street (pięć bolek) i możliwość szarpania on-line, werdykt końcowy może być tylko jeden. Ocenę celowo zaniżyłem o jeden stopień, różnice w stosunku do edycji 2K1 są, ale nie rewolucyjne. Udoskonalone "to samo", jak zwykłem mawiać. Ale "to samo", w tym przypadku oznacza absolutną perełkę. Łykajcie bez wahania.□

PS. Konwersje na PS2 i X-a mają być na początku przyszłego roku, zaraz potem swoją wersję dostanie "kostka".

WERDYKT SHIVA

SEGA | SPORTOWA

GRYWALNOŚĆ

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

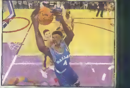
PLUSY	MINUSY
▲ NAJLEPSZA CZĘŚĆ SERII	▼ NIC NIE WIDZĘ ▼ NIC NIE SŁYSZĘ

OCENY

8

8

8+



SEGA SPORTS TENNIS 2K2

Ludzie! Ale burdel! Staruszka w lochach nie karmiona od dwóch tygodni (ponoć Wiejski Głupol miał zostać złożony w ramach ofiary, ale ostatecznie dał radę protest rolników z okolic Zgierza), w Redakcji każdy rozmawia sam ze sobą, nijak nie mogąc się dogadać, a ten... no, jak mu tam... z rodziny Naczelnych (czy cuś), każe mi jeszcze pisać o jakimś nowym penisie. Co za robota! Było nie było, sukces genialnego VIRTUA TENNIS po prostu musiał doczekać się kontynuacji. To naprawdę niesamowite, że HITMAKER było w stanie stworzyć prawdziwie WIELKĄ grę z zupełnie niczego - no bo jak inaczej nazwać wpompowanie hektolitrów miodu, w rzecz tak banalną, jak elektroniczna wersja dyscypliny zwanej tenisem ziemnym? A już na wstępie szybkensem Wam napiszę, że sequel VT jest jeszcze lepszy! Pierwszą nowinkę stanowi wrzucenie do gry kilku kobiecych ciał - są m.in. siostry Williams, Lindsey Davenport, Seles czy Dokic (ogółem 16 zawodników i zawodniczek).

WERDYKT SHIVA

SEGA | SPORTOWA

GRYWALNOŚĆ

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

PLUSY	MINUSY
▲ [illegible]	▼ NA SIŁĘ BRAK ROZGRYWEK PRZEZ NET

OCENY KAL [illegible]

8

8

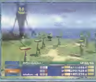
8+

Co oczywiste, oferowany przez laski styl gry i sam sposób ich poruszania się po korcie, znacznie odbiega od tego, co oferują panowie (skład taki, jak w VT) - po prostu panie biją piłki z mniejszą mocą. Nie zmienia to faktu, że sama idea rozgrywki nie uległa większym zmianom i te ostatnie, owszem - są, ale czysto kosmetyczne. Przede wszystkim usprawniono nieco sposób serwowania, przez co dużo łatwiej jest teraz wywalić piłkę na aut (z większym wyczuciem trzeba podkręcać). Druga rzecz, to dopalenie gry w kwestii dynamiki - SST2K2 jest wyraźnie szybsza od poprzedniczki. Wymiana piłek odbywa się tutaj z jeszcze większym powerem, zawodnicy sprawniej zasuwają po korcie i, generalnie, jest "fajniej". Największą zmianę stanowi jednak wprowadzenie dwóch sposobów uderzenia - można posłać piłkę nad siatką topspinem lub eplasować ją soczystym underspinem, taka "ścinka" naprawdę kręci! Reszta (np. loby) jest bez zmian, przy czym nieco efektywniej wykonuje się w SST2K2 dropshoty - piłeczkę można "zgasić" z większą finezją i nadać jej większą rotację niż w VT. Tryby zabawy, podobnie jak w "jedynce", nie uległy zasadniczym zmianom - numero uno stanowi 'World Tour' (czyli nic innego, jak 'World Circuit' z VT), który w nowej edycji zaczyna się od opcji stworzenia własnych zawodników (laska i gość). Można wybrać wzrost, wagę, kolor i rodzaj włosów itd. Później treningi (kilkanaście nowych mini-gier jest całkiem, całkiem!) i zawody na coraz to wyższym szczeblu - nic nowego, ale rajcuje jak dawniej. Brakuje jeno obiecanego wcześniej trybu on-line. Graficznie można mówić o nieco lepszych teksturach wpakowanych w zawodników, ale - jeśli mam być szczery - bardziej podobały mi się np. skiny twarzy w VT (tu gęby tenisistów/tenisistek są jakby "nieobecne" - zwróćcie uwagę na ich wyraz w powtórkach!). A na koniec mała uwaga - jeśli ktoś nie szarpał w poprzednią część, niechaj do oceny dorzuci jedno oczko. GRAĆ!□

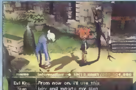
W zasadzie mamy do czynienia z VIRTUA TENNISem, tyle że nieco zmodyfikowanym, tak ażeby można było bez skrupułów wyciągnąć z klienta kasę. Ale czy na taką grę szkoda kasy? Hmmm...

Pila

OKAGE
shadow king

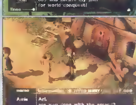


SONY to taki dobry tatuś - wychował PSX'a na porządną konsolę, a teraz opieką swą otacza swoje kolejne dziecko, głównie poprzez zaopatrywanie go w nowe, ciekawe pozycje. Nie stroni w tym względzie od oryginalności, co należy pochwalić, więc gry wydawane przez firmę często wnoszą pewien powiew świeżości na nasycony wieloma sprawdzonymi pomysłami rynek. Taki powiew wnosi również ów najnowszy, firmowany przez SONY eRPeG - opowieść o chłopcu i jego dziwnym cieniu.



Evil King Stan
From now on, I'll use this boy and initiate my plan for world conquest!

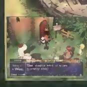
OKAGE SHADOW KING w Japonii ukazał się już jakiś czas temu i to pod tytułem, który przetłumaczyć można było jako "Diabeł i ja". Nazwa ta o wiele bardziej pasowała do zawartości owego RPG, niż enigmatyczny amerykański tytuł, gdyż serwowana nam opowieść faktycznie zawiera "diabelskie" wątki. Otóż pewnego razu pewien mało znaczący chłopak (Ari), w celu uratowania swojej chorej siostry, staje się niewolnikiem pewnego demona, który odtąd pod postacią cienia kieruje dalszymi poczynaniami naszego bohatera. A czego pragnie ów demon? Ano przede wszystkim odzyskania swoich "złych mocy", których pozbawiony został w czasie przebywania w miejscu odosobnienia (w butelce), a których użyć zamierza do podbicia świata. Demonowi temu na imię Stan i uważa się za reinkarnację pewnego władcy ciemności, który dawno temu został pokonany przez dzielnego herosa. Z tego też powodu w czasie wspólnej wędrówki stara się siać terror i grozę wśród okolicznych mieszkańców, lecz niestety (a może "stety"?) wysiłki owego "Evil King Stana" spełzają na niczym. Jest on totalnie olewany przez spotykanych ludzi, a jego wyskoki zza pleców bohatera uznawane jako zaje**sta sztuczka tego ostatniego. Zamiast grozy budzi śmiech lub zaciekawienie ("Cool! Do it again!"), na co nic nie może poradzić - wszak wygląda jak przerośnięty cień. I tak wędrują sobie obaj - niefortunny chłopak i jego niefortunny demon, po tej baśniowej krainie, tropiąc fałszywych Evil Kingów i odbierając im należące do Stana moce. Do owej nietypowej pary dołącza się szereg równie nietypowych postaci, tworząc pełną skrajności drużynę. Mamy tu m.in. śmiertelnego wroga demonów - wojowniczą Rosalyn, szalonego profesorka Kislinga - badacza duchów, jakąś świrniętą księżniczkę Marlene... każdy z własnego powodu podąża za Arim i Stanem, chcąc nie chcąc oferując im swoją pomoc. ERPeG ten jest przykładem typu baśniowego, z wybitnym nastawieniem na polewanie z czego tylko można (słownego i sytuacyjnego), co obok nietypowej fabuły stanowi prawdziwą siłę tej pozycji.

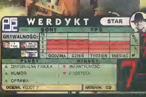


Amie
Ari.
are you done with the errand?

Od strony graficznej gra prezentuje się przyzwoicie - jak na baśniowy styl przystało, na każdym kroku towarzyszy nam feeria barw, otoczenie wykonane jest z dbałością o szczegóły, a postacie tak karykaturalne, że często przychodzi nam zastanawiać się, z czym właśnie rozmawiamy - zmutowanym krokodylem, czy facetem, który połknął fortepian. Ów styl graficzny nie każdemu może przypaść do gustu, a zwłaszcza miłośnikom naturalności środowiska, lecz przyznać trzeba, że gra została wykonana solidnie, chociaż czasami denerwuje zbyt przesadny Motion Blur i "rozmaz" sporo oddalonych obiektów. Jeśli chodzi o udźwiękowienie, to również należy je uznać za solidne, dyktowane przez radosny, baśniowy styl.

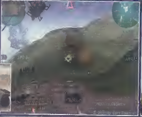
Gra wybitnie przeznaczona jest dla młodszych odbiorców lub zawodników lubujących się w "baśniowych" role-playach, co potwierdza nie tylko infantylna oprawa graficzna oraz ociekająca humorem fabuła, lecz również proste walki i zagadki oraz nieskomplikowany system, w którym tylko czasami mamy wpływ na kierunek rozwoju głównego bohatera. Mimo wszystko polecam tę pozycję, choćby w ramach zastoju w produkcjach z tego gatunku na PS2, a przynajmniej dla spędzenia paru odprężających i zabawnych godzin przed telewizorem.□



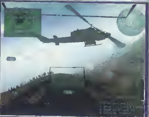


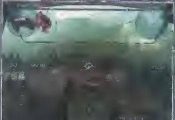
PLUSY	MINUSY
▲ ORYGINALNA FABUŁA	▼ INFANTYLNOŚĆ
▲ HUMOR	▼ PROSTOTA
▲ OPRAWA	

OCENY: KUJOT 7 | NOŚNIK: CD



Lornetki, czy też karabiny snajperskie pozwalające przybliżać obraz od wieków sprawiały ogromną radochę. Tutaj też mamy możliwość zoomowania i to naprawdę SOLIDNEGO. Hummer widoczny na screenie daleko nie zajedzie, oj nie!.). ▼





(...) Podziurawioną już zdrową maszynę ciężko było utrzymać w powietrzu, otaczał ją czarny dym wydobywający się z prawego silnika. Dookoła same zgliszcza, wirujące w powietrzu resztki namiotów, w centrum zaś bohaterski pilot starający się zapanować nad uszkodzonym helikopterem wyposażonym w ostatnie dwie rakiety typu "Hellfire". Dramatyczność sytuacji burzyły tylko siarczyste przekleństwa krzyczane do hełmofonu przez sprawcę tej całej rozpierduchy - dzielnego Bogdana, którego kumple z eskadry zwali "Inżynierem Waryjotem". Odbił w prawą stronę, trzymając się nisko nad ziemią blisko zbocza wzgórza i wtedy to zauważył uciekającą postać, oglądającą się co chwila za siebie. Ten turban i długa, czarna broda - "OSAMA! AJ GACZ JU BEJB!" - zakrzyknął Boguś, zwracając nos maszyny w stronę uciekiniera. "TO ZA DWIE WIEŻE!" - krzyknął, odpalając w jego stronę ostatnie rakiety, mocniej zaciskając palec na spuście działka. Terkot karabinu, dwa wybuchy i maszyna przeleciała przez kłęby dymu i ognia nad miejscem, gdzie przed chwilą znajdował się ścigany. "A ołowiu dostałeś za wąglika w Suwałkach!" - wycedził jeszcze na pożegnanie nasz Dzielny Boguś o przekrwionych oczach.

Chcesz się poczuć jak Dzielny Bogdan? To śmiało zapodaj THUNDERHAWK. OPERATION PHOENIX, nową odsłonę głośnej kilka lat temu "strzelaniny symulacyjnej". Czeka na Ciebie ponad 25 złożonych, różnorodnych misji podzielonych na 4 kampanie wymierzone przeciw terrorystom: Europa (Bałkany), Afryka, Alaska i Bliski Wschód. Takiej gry brakowało na konsolach - od czasów GUNSHIP 2000 nie było jak poszaleć uzbrojonym "po wirnik" helikopterem, obserwując akcję z punktu widzenia pilota (choć jest też dostępny widok TPP). Przyjdzie Ci latać o każdej porze dnia i nocy, w różnych warunkach atmosferycznych. Sam możesz dobrać uzbrojenie do każdej misji, w tym standardowe [illegible] rodzaje karabinów (8, 30 i 60mm), różne bomby, pociski niekierowane, rakiety naprowadzane "wizyjnie" bądź podczerwienią, miny powietrzne, a nawet zabawki przeznaczone do celów pływających. Jest w czym wybierać!

Obraz gry prezentuje się znakomicie dzięki żywej kolorystyce, szybkiej i płynnej animacji, naturalnej, dobrze odwzorowanej nieregularności terenu (H: landscape jest oki, ale to żadna rewolucja .), przyjemnym efektom wybuchów i smug zostawianych przez rakiety oraz licznym, dobrze wykonanym i zróżnicowanym przeciwnikom, budynkom i elementom dekoracyjnym. Widowiskowość podkreślają takie ciekawostki, jak możliwość przybliżenia obrazu celu, przełączanie się widoku w trakcie wykorzystywania bomb na specjalne ujęcie (pionowo w dół+celownik) oraz możliwość włączenia obrazu z rakiety Maverick i ręczne nią kierowanie.

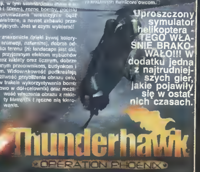
Gra jest trudna. ZAPOMNIJ o szalonych rajdach i beztroskiej rozwałce - tutaj usłyszysz tylko symfonię "Zium, bum, trutu-tutu" w wykonaniu przeciwników i animację ukazującą strącenie Twego helikoptera. Musisz trzymać się naprawdę NISKO przy ziemi, atakować z zaskoczenia wykorzystując zasłony terenowe i budynki, każdą misję dokładnie rozplanować taktycznie. Oczywiście doskonałe opanowanie sterowania dwoma gałkami jednocześnie to podstawa. Dla mnie jest to ogromna zaleta, która jednak dla niektórych może okazać się wadą. Polecam [illegible] hardcore'owcom.□

MOJE TRZY GROSZE

Trzeba przyznać, że widok z kokpitu kiedy pojedyncze [illegible] śmigają Ci przed nosem, a trawa na ziemi charakterystycznie "kładzie się" pod zawirowaniami łopat, daje czadu! Do tego misje są naprawdę wymagające, a otoczenie, czy to zaśnieżone góry, czy spalone słońcem tereny, sprzyja beztroskiemu wycinaniu wrogów. Ale grafę można by zdecydowanie podciągnąć - jest nieco zbyt "pecetowa"!□

7

Myszaq



Uproszczony symulator helikoptera - TEGO WŁAŚNIE BRAKOWAŁO!!! W dodatku jedna z najtrudniejszych gier, jakie pojawiły się w ostatnich czasach.

WERDYKT

KALI

CORE | STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ

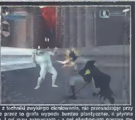
8
6
7+

PLUSY	MINUSY
▲ TRUDNA!	▼ ZA TRUDNA?
▲ CIEKAWE MISJE	▼ DŁUGI CZAS DOGRYWANIA
▲ BRAK KONKURENCJI	

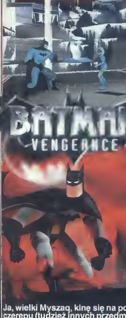
OCENY: HIV 7

NOŚNIK: DVD

Dużo się ostatnio słyszy o terrorystach i innych Osamach... I nic dziwnego, skoro stróże prawa chodzą "na bani", a obywatele mają bronić jakieś oszołomy w co bardziej wymyślnych pelerynach.. Bo sam powiedz - gdyby na światłach zatrzymał Cię kolo z plastikowymi uszami i krzyknął: "Stój, albowiem przejście na tym oto czerwonym świetle jest niedozwolone!", to chyba sam dałbyś mu w mordę, po czym obrabował najbliższy bank i uciekł na ciepłe wyspy Pacyfiku, co? Niemniej tacy np. koderzy z UBI SOFT wpierają nam, że ów kolo z uszami na szpic to osobnik godny naśladowania.. Wpierają nam, wciskając w łapy płytkę z BATMAN VENGEANCE dla PS2 . Wpierają nam i robią to, muszę powiedzieć, niezwykle umiejętnie!..



Nowy BATMAN bazuje na serii kreskówek - i chwała mu za to! Dzięki temu klimat jest naprawdę świetny, iście filmowy - aż można wesoło ryknąć, że w końcu doczekaliśmy porządnych przygód Batmana! Wszystkie postacie wyglądają jak żywcem wyjęte z telewizyjnej serii - w końcu Joker ma swój obłędny, charakterystyczny uśmiech, zaś jego laleczka nieźle kręci biodrami w obcisłym kostiumie z dzwoneczkami (no co?! Zawsze miałem na nią ochotę. .). Jeśli zaś chodzi o samego "Batowanego Mena", to koło budzi respekt - kwadratowe szczęne i majestatycznie powiewający płaszcz to jest to bez czego porządny Batman nie może się obejść.. Developer mocno skorzystał z techniki zwykłego cieniowania, nie przesadzając przy tym z ilością detali, ale przez to grafa wypada bardzo plastycznie, a płynna kolorystyka cieszy oko. I od razu zaznaczam - z cel shadingiem oprawa ma niewiele wspólnego . Z jednej stron więc metropolia Gotham ma mroczną, strzelistą architekturę, z drugiej nie licz na wielką szczegółowość obiektów i zaawansowane oteksturowanie. Ale cóż, wszystko to nadaje grze bardzo komiksowy design, a przecież o to chodzi!



Co by więc nie mówić, BATMAN VENGEANCE ma wybitnie filmowy klimat.. Raz, że kamera potrafi szaleć (płynne TPP, kadry filmowe, a nawet FPP!). Dwa, że misje są tak różnorodne, akcja tak dynamicznie prowadzona, że wybryki uszatego łykasz jednym ciągiem! Niczym mandaty na polskich drogach! A to zwyczajnie trzeba nastukać kolejnym oprychom (można ogłuszonych półdebili zakuć w kajdanki!), a to zaliczyć swobodne spadanie w dół przepaści, a to znowu przebrnąć przez kilka "cichych" etapów (skradanie się niczym Solid Snake, unikanie systemów alarmowych itd. świetnie się tu sprawdza!), ewentualnie posmigać po dachach budynków (linka z hakiem wpadnie Ci w łapy), tudzież skorzystać z bardziej zmechanizowanego sprzętu (rajd Batmobilem/ lot statkiem powietrznym). Jak sam więc widzisz, nie ma nawet najmniejszej możliwości, żeby się nudzić. Ech! Rajcowność ostro uderza do głowy, szkoda jeno, że po blisko 20 misjach jest już po wszystkim. Ale cóż - taki urok pozycji spod znaku 'arcade'.

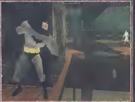
MOJE TRZY GROSZE

Próby adaptacji przygód BATMANA dla potrzeb gier wideo zawsze kończyły się fiaskiem, natomiast Człowiek Nietoperz z dopiskiem "Vengeance" miło mnie zaskoczył zarówno pod względem graficznym (fajny cartoonowy styl) jak i w kwestii rozgrywki. Poza tym nieźle dobrane udźwiękowienie i ogólnie dobry desing poziomów (choć mało tu detali) - jest NAPRAWDĘ NIEZŁE.

7+

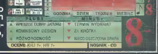
pLaYmAn

Nowy BATMAN jest więc grą jak najbardziej udaną, co po długiej serii crapów spod znaku Uszastego, niezmiernie cieszy (ja fikam koziołki!). Niestety, największym mankamentem tej produkcji jest jej data premiery, która zbiegła się z wysypem wielkich hiciorów na PS2 . Bo sam powiedz - czy wolałbyś skradać się w ciemnych zaułkach nieziym, ale nie rewelacyjnym Batmanem, czy nowym "cool madafake" Solid Snake'iem ..?



Nietoperek filuje zza winkla, co by ohlukać komu skórę wygarbować, przy tym nie dostać po łbie za mocno.

Ja, wielki Myszaq, klnę się na potęgę posępnego czerepu (tudzież innych przedmiotów o pijackich nazwach...) - z "Batowanym Manem" mam niewiele wspólnego i w przeciwieństwie do niego, pluję na ulicach, depczę trawniki i... i...

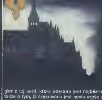


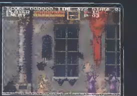
PLUSY	MINUSY
▲ WRESZCIE DOBRY BATMAN!	▼ TERMIN WYDANIA?
▲ KOMIKSOWY DESIGN	▼ ZA KRÓTKA
▲ RÓŻNORODNOŚĆ	▼ NIECO OSZCZĘDNA GRAFA

OCENY: KALI 7+, HIV 7+

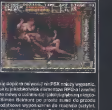
NOSNIK - CD

CASTLEVANIA CHRONICLES



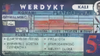


CASTLEVANIA zagościła w sercach wielu Graczy - jak nie wieki temu, to przynajmniej po premierze nieziemskiej CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT. Teraz na Szaraka wychodzi CASTLEVANIA CHRONICLES - zanim jednak rzucisz się na ten tytuł niczym Amerykanie na Osamę Bin Ladena, przeczytaj ten tekst do końca, a może twe zapały słusznie ostygną.



CASTLEVANIA CHRONICLES to tylko nowa nazwa starej, bardzo starej gry. Jest to port AKUMAJO DRACULA z X68000, japońskiego PeCeta z końca lat 80. Dodatkowo KONAMI uraczyło nas nowym intro, możliwością wyboru pomiędzy oryginalną wersją oraz lekko poprawioną, a dodatkowymi atrakcjami jest galeria artów oraz nagranie przedstawiające wywiad z twórcą CASTLEVANIA: SOTN, w którym to możemy się dowiedzieć m.in. o tym, że planowane są dalsze remake i starych gier z tej serii, która odsłona jest najbliższa sercu owego pana (CASTLEVANIA 3: DRACULA'S CURSE), a także o tym, iż szykowana jest nowa część sagi.

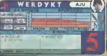
"Arranged Mode", czyli podrasowana wersja tylko nieznacznie różni się od pierwowzoru. Chyba potraficie sobie wyobrazić, jak prezentuje się gra sprzed ponad dekady? Niezbyt sympatycznie się to zapowiada... Na szczęście nie jest tak źle - wszak gry z serii CASTLEVANIA zawsze stały na najwyższym poziomie, jeżeli chodzi o oprawę audiowizualną. CASTLEVANIA CHRONICLES wygląda wprawdzie wyraźnie gorzej, niż SYMPHONY OF THE NIGHTS, lecz mimo wszystko nie wykrzywia twarzy w geście zdegustowania. Jeżeli zaś chodzi o oprawę muzyczną, to trzeba powiedzieć, iż oryginalna ścieżka dźwiękowa była zachwycająca i może się podobać nawet dzisiaj, a tutaj - NIESPODZIANKA! KONAMI przygotowało solidnie odnowiony soundtrack, który pieści uszy.

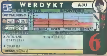


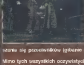
Tym wszystkim, których przygoda z omawianą serią rozpoczęła się dopiero od wersji na PSX należy wyjaśnić, iż stare odcinki zdecydowanie się różniły od 32-bitowej wersji. Brak tu jakichkolwiek elementów RPG-a i zawiłej fabuły, a sama gra jest zwykłą, liniową platformówką, w której nie ma mowy o cofaniu się i jakiejś głębszej eksploracji zamku Draculi i terenów doń przyległych. Nasz bohater, Simon Belmont po prostu sunie do przodu trzaskając batem/kulą z kolcami na łańcuchu i wykorzystując dodatkowe wyposażenia do rzucania (sztylet, topór, butelka ze święconą wodą, gwiazdka...) wykańcza wszelkie paskudztwa służące Draculi, na końcu każdego etapu walcząc z jakimś bossem, np. meduzą, czy smokiem na pół ekranu. I trzeba powiedzieć, że pomimo upływu lat gra się w to jeszcze całkiem przyjemnie. Pod jednym warunkiem - JEŚLI KOCHA SIĘ CASTLEVANIĘ!!!

EA SPORTS
NBA LIVE
2002

"Raz do roku wielkie święto, moich lalek bal"... Tak chciało by się zaśpiewać, widząc jak po raz siódmy na sklepowych półkach ląduje odmłodzona i wzbogacona wersja nieśmiertelnej serii od EA - NBA LIVE. Do testów otrzymałem dwie wersje gry - na PlayStation 2 i PSX a... Cóż można rzec... Obydwie wersje dzieli tak ogromna przepaść pod względem grafiki, animacji i rozgrywki, że po pewnym czasie zacząłem się zastanawiać, czy warto pisać recenzję łączoną... Ale, co zrobić - Ściera każe, Ściera ma, hehe! No, to cisnę... Po odpaleniu wersji PS2 od razu widać rękę EA - wszystko jest piękne, kolorowe, przejrzyste menusy, statystyki, szmery bajery... Również grafika i animacja dopieszczone do maksimum i czasem jest wręcz trudno pozbyć się złudzenia, że śledzimy prawdziwą relację z meczu NBA! Gdzie kruczek? Ano w tym, że przy całych tych nakładach na bajerki, rozgrywka zeszła na plan dalszy, gdyż nie jest ona ani dynamiczna, ani płynna, a w dodatku akcja rozgrywana przez komputer są po prostu bez polotu! Widać to wyraźnie, kiedy zostawimy przeciwnika samego z piłką pod koszem, a on zamiast rzucać lub wsadzać piłkę - podaje ją gdzieś bez sensu na obwód! Całość sprawia wrażenie, jakbyśmy kupili złote jajko-niespodziankę, a w środku znaleźli ptasią kupę! Wiadomo, znajdą się tacy, co przełkną taką gorzką 'pigułkę', ale większość wyrzuci jajko do kosza - i to takiego na śmieci! Hmm, a wersja na PSX'a - spytacie się? Przerost formy nad treścią, widać że programiści chcieli wyciągnąć zbyt wiele z naszego biednego Szaraczka, no i przedobrzyli. Całość rwie, zawodników ledwo widać, a konstruowanie akcji w takich warunkach do najprzyjemniejszych nie należy. Podsumowując - odgrzewanka na miarę EA. Komu się podobały poprzednie edycje, wersja 2002 też przypadnie do gustu, a komu nie..., temu nie, hehehe!□



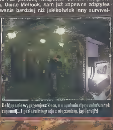




MARTIAN GOTHIC
UNIFICATION

W survival-horrorach straszyły nas już zombiaki, wampiry, cienie i inne paskudztwa i - przyznać trzeba - spełniały swą rolę doskonale, będąc przyczyną niejednego aktu 'wprowadzenia w bieliznę elementów kolorystycznych"). W nowej grze od TALONSOFT zamiast "nieludzi" czy też "kiedyś-tam-ludzi" mamy . ludzi, tyle że nieco nieludzkich. Eee... o co chosi? Na początku tego tysiąclecia powstał Projekt Vita zajmujący się poszukiwaniem na Marsie żywych istot. Wkrótce pojawiły się pierwsze sukcesy - 50 metrów pod powierzchnią Czerwonej Planety odkryto żywe bakterie. W październiku 2017 roku odkryto podobno jeszcze większe organizmy. Podobno, gdyż wkrótce potem kontakt z bazą na Marsie został urwany i mimo usilnych prób, nie zdołano go przywrócić. Wkrótce potem wyrusza trzyosobowa ekspedycja ratunkowa, którą dowodzić będzie - a jakże by inaczej - Gracz.

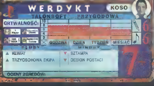
Rozgrywka niewiele różni się od tej, którą serwowali nam klasyczni przedstawiciele gatunku - saga RESIDENT EVIL czy też ALONE IN THE DARK. Zasadniczą różnicą jest motyw współdziałania członków ekspedycji. Nie ma bowiem, znanej choćiażby z AITD, możliwości wyboru między postaciami na czas trwania całej gry. W MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION będziesz musiał rozwiązywać zagadki z równoległym udziałem całej trójki. Przykładowo, saper Karne zaklinował się w korytarzu i nie ma perspektyw, by poradził sobie sam. Wówczas do akcji wkracza pilot Kenzo i za pomocą komputera otwiera kumplowi drzwi. A jako że w obwodzie pozostaje jeszcze babeczka, Diane Matlock, sam już zapewne zdążyłeś zczaić, że scenariusz jest zamotany i zmusza do główkowania bardziej niż jakikolwiek inny survival-horror. Choć, czego ukryć się nie da, MG:U garściami czerpie z innych przedstawicieli gatunku. Głównie z serii RE - czy to sposób save'owania (maszyny do pisania zmieniono na komputery), przechowywania przedmiotów (zamiast skrzyni - poczta pneumatyczna), czy nawet poruszania się przeciwników (gibanie się na boki i nieodłączne "yyyeee...").

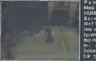


Do klopa nie wygenerujesz kloca, a o opalaniu się na solarium też zapomnij... I gdzie tu integracja z otoczeniem, kurde fe(?:)

Mimo tych wszystkich oczywistych zrzynek gra wciąga. Klasyczny motyw zaszczucia sprawdza się doskonale, na dodatek Gracz cały czas czuje na sobie piętno słów: "Trzech wejdzie, wyjdzie tylko dwóch ..", które wprowadzają dodatkowy element tajemniczości. Niezłe prezentują się renderowane lokacje (choć z tymi z ALONE'a nie ma ich co porównywać), na tle których z kolei kiepsko wypadają postacie, straszące kolorystyką i paralityczną gamą ruchów. Nie jest to jednak element, który mógłby w znacznym stopniu uprzykrzyć rozgrywkę - a ta, przyznać trzeba, wciąga. Zwłaszcza na początku, kiedy po korytarzach pełnych wrogo nastawionej hołoty hasasz bez broni, mogąc dokuczyć przeciwnikom co najwyżej pokazaniem pleców. Cieszy dźwięk - dobrany dość sugestywnie, a także motyw przewodni gry (którego posłuchać można w menusach). Całość ocenić należy absolutnie pozytywnie, tym ba[illegible] że w kwestii [illegible] na PSX'a nic ciekawego już się [illegible] nie ukaże [illegible] w pozycja [illegible] ująca, res[illegible] cie równ[illegible]

Gracz cały czas czuje na sobie piętno słów: "Trzech wejdzie, wyjdzie tylko dwóch...", które wprowadzają dodatkowy element tajemniczości.





THE MUMMY RETURNS

Pamięta ktoś THE MUMMY na Szaraka? Nie? To bardzo sympatycznie, bo zupełnie nie ma czego żałować. Ot, taka gierka z gatunku: "jestem ludzikiem i macham mieczykiem", o katastrofalnej oprawie wizualnej oraz rajcowności wielkością zbliżonej do bakterii po lewatywie. I wszyscy by już dawno o tym tytule zapomnieli, gdyby nie oszołomy z UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIO - chłopaki nie odpuściły - i zaatakowały PS2.

THE MUMMY RETURNS, jak sam tytuł wskazuje, jest produkcją opartą o film, który notabene kilka miechów temu dane było oglądać na ekranach naszych kin. I o ile film ów w samych tylko Stanach zarobił ponad 200 mln. dolarów, tak z grą... Hmm, mamy zatem przygodówkę akcji, tradycyjny widoczek TPP zza pleców bohatera (możemy sterować "ludkiem" z jedynki oraz mumią!) i szereg misji polegających na zabijaniu coraz to nowych przeciwników. Nowych oczywiście tylko z nazwy, bo każdy jeden to niemal ten sam zlepek tekstur - inna sprawa, że całkiem niezłych jakościowo. Yup! Teksturki na postaciach prezentują dobry, więcej niż średni poziom i modele bohaterów uznać trzeba za największe dokonanie grafików pracujących przy TMR. Cóż z tego, skoro cała reszta stanowi przykład, jak nie należy robić gier na PS2. Fatalne tła, beznadziejne otoczenie, a także niesamowicie denerwujące zwolnienia animacji (padaka, zwłaszcza że przestrzenie są tutaj wyjątkowo mało rozległe) w zasadzie od razu przekreślają ten tytuł. Podobnie zresztą jest z rozgrywką - panuje tani schemat: rozwiązanie banalnej zagadki, w celu otwarcia drzwi blokujących dalszą drogę, załatwienie kilku przeciwników, rozwiązanie banalnej zagadki... Gry nie ratuje też spora liczba białej broni, którą można zbierać w miarę rozwoju akcji. Do przeciwników nawalać też można z pistoletu, ewentualnie użyć własnych rąk i nóg, co de facto zrealizowane jest tragicznie i szkoda się tutaj nawet produkować.

Schematyczność i nuda zabiły tę grę. Ja wiem, że to jest nisko budżetowa, kameralna produkcja, ale też nie można wciskać Graczom shitu bazując na głośnym tytule. Nawet fani filmu nie mają tu czego szukać (choć, nie ukrywam, wstawki i filmy na płytce są doskonałej jakości), pytam się więc - po co to komu...?

WERDYKT SHIVA

GRYWALNOŚĆ

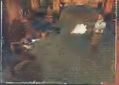
GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

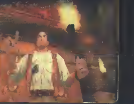
▲ WSTA...

▼ JAK MYŚLISZ?

OCENY

3



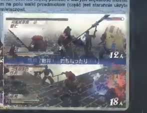


DYNASTY WARRIORS 3

Kiedyś pewien zabawny człowiek powiedział: "Kali jeździ na słoniu!" Nie pamiętam dokładnie, czego ów tekst miał dotyczyć, ale prawdą jest to, iż uwielbiam SŁONIE, mam wręcz do nich słabość. Ja miałem okazję doświadczyć jechania na słoniu nie raz - I WSZYSTKIM TO POLECAM. Niesamowite wrażenie zapewnione!!!

Po co ja tu o tym nawijam? Ha - nie bez powodu! W cieplutkim DYNASTY WARRIORS 3 panowie z KOEI zafundowali nam możliwość przeprowadzania darmowych crash-testów z wykorzystaniem tych zwierzaków! Tak, tak - teraz przyjdzie Ci się zmierzyć z wrogimi słoniami bojowymi, a także samemu zasiąść na grzbiecie wielkouchego giganta, co by na pełnym gazie tratować wrogie zastępy (wspaniałe uczucie - ten majtający się ogonek, głośne stąpnięcia i TRĄBA w użyciu!). Jeżeli chodzi o dalsze zmiany w stosunku do DW2, to na pierwszy rzut oka nie ma ich wiele. Całe szczęście, że jest to złudne wrażenie. Dołożono tryb Multiplayer (Split Screen), Time Attack i Survival (yeah! Jesteś zupełnie SAM przeciw całej armii!), pojawiły się nowe postacie, o połowę zwiększyła się ilość dostępnych bitew (3 strony konfliktu) - które to teraz są znacznie ciekawsze i dłuższe. Jest też więcej postaci, z których większość musisz własnoręcznie odkryć. Najciekawszą rzeczą jest to, że Twoja postać się rozwija dzięki znajdowanym na polu walki przedmiotom (część jest starannie ukryta, jak np. najmocniejsze bronie), a sam masz wpływ na to, jaki ekwipunek przydzielisz swojemu wymiataczowi. Chłopkom nie tylko zwiększają się statystyki, ale też umiejętności walki (combosy)!

Grafika uległa tylko niewielkim zmianom, spodziewać się możesz bardziej urozmaiconych pól walki, no i już nie zdarzają się szarpnięcia animacji. Hmm... DW3 można tak podsumować: jeżeli nie kręciła Cię część druga, to zapomnij o następcy. Jeżeli jednak jesteś tak samo jak ja MIŁOŚNIKIEM MAKSYMALNEJ NA-PIER...DZIELANKI nie tłumionego niepowstrzymanego szaleństwa na polu walki - tykaj DW3 bez wahania, a będziesz krzyczał z rozkoszy.)



WERDYKT KALI

GRYWALNOŚĆ

GODZINA | DZIEŃ | TYDZIEŃ | MIESIĄC

▲ ROZWÓJ POSTACI

▲ PRZEMOTYWOWANIA

▲ JATKA

▼ MAŁY ... NA POLSKA

▼ PRZYDAŁOBY SIĘ WIĘCEJ WĘSZNIKÓW

OCENY

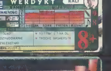
7+

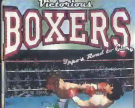
PlayStation 2 staje się najlepszą platformą dla miłośników mordobić 2D. Dwa miesiące temu tak zanurzyłem się we wspaniale zrealizowanym CAPCOM VS SNK 2 i tak zmasakrowałem sobie lewego kciuka, że aż PIERWSZY RAZ W ŻYCIU pojawił się na nim bąbel (H: trza było pomachać łopatą za młodu ;). PS2 pokazało, że radzi sobie z grami 2D wyśmienicie. A teraz tę platformę zaatakował GUILTY GEAR X, który od czasu swej premiery na DC uznawany jest za najlepiej wyglądające mordobicia 2D wszech czasów. Całe szczęście, że przezornie zawczasu zdążyłem zabandażować zmaltretowany palec ;)..

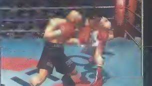
Jak wypadła konwersja? DO-SKO-NA-LE, bez najmniejszej skazy! Cały przepych graficzny pozostał, gra pomimo upływu czasu wciąż stanowi pod względem wizualnym niedościgniony wzór. WYSOKA ROZDZIELCZOŚĆ wojowników oraz plansz, bajeczna kolorystyka, płynniutkie skalowanie postaci i teł przy zoomach kamery, festyn wybuchów, rozbłysków i najróżniejszych efektów specjalnych, rozmach i zasługująca na uznanie szczegółowość grafiki - z tym wszystkim drugi Plajak poradził sobie wyśmienicie: animacje jest tak samo dopieszczona, dynamiczna i płynna, jak na DC. W sumie GGX na PS2 praktycznie niczym nie różni się od swego pierwowzoru z DC. To z jednej strony ogromna zaleta, gdyż wersja na DC po prostu kosi z nóg, lecz z drugiej... Tak długi okres oczekiwania na konwersję mógł zaowocować jakimiś ulepszeniami i dodatkami, a takowych nie ma... Znajdą się one w dopiero w japońskiej wersji gry, w GUILTY GEAR X PLUS, będzie to m.in. galeria z obrazkami oraz dwie dodatkowe postacie (wraz ze swoimi planszami) - znani z pierwszego GUILTY GEAR (wydanego na PSX) wymachujący potężną kosą Kliff Underson oraz Justice, końcowy boss w GG.

GUILTY GEAR X

Ci, którzy nie mieli wcześniej kontaktu z GGX, a lubią bijatyki 2D, niech nawet się nie zastanawiają i łykają jak najszybciej ten prześliczny tytuł. Gra szczyci się bardzo dobrym, naprawdę solidnie rozbudowanym systemem walki - super/podwójne skoki, dasha (nawet w powietrzu), specjale, Super Combosy, "Instant Kill Moves" (bardzo widowiskowe zabicia wroga), juggle i specjalne juggle startery, ciosy zbierające przeciwnika z ziemi, countery, reversale i recovery dostępne w powietrzu, dodatkowy rodzaj bloku, czy też rewelacyjny "Roman Cancel", czyli przerwanie własnego ciosu w połowie i natychmiastowe recovery pozwalające tworzyć naprawdę kosmicznie wyglądające combosy. Niezwykła dynamika i mocne nacechowanie na ofensywny tryb gry - jeżeli takie coś Cię kręci, to będziesz wniebowzięty!□

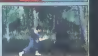




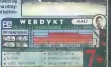


Testy tego nowego boksu rozpocząłem wraz z kumplem Melonem, który w siłowaniu "na rękę" położyłby chyba nawet Gamerę, czemu przyglądał się Norby i Myszaq. Długo nie trzeba było czekać, by głośne hasła ośmieszające ten produkt zaczęły się sypać z gardeł. Sam też wyzywałem, lecz jakoś nie chciałem przestać grać - w końcu jednak złożyłem pada, ku wielkiej aprobacie innych...

"Ta gra to niezła kupa" - taka była wstępna ocena. Boks ze "Story Mode" (fabuła), brak pasków energii i zmęczenia, jakichkolwiek licencji, ukazanego czasu walki, jasno postawionych reguł odnośnie zadawania ciosów i blokowania. Do tego sterowanie wołające o pomstę do nieba, a z taktyk tylko machowanie "na Jana" wydawało się rozsądną. Spróbowałem jednak pewnego wieczoru jeszcze raz, na spokojnie zabrać się za VICTORIOUS BOXERS. Nie minęło pół godziny, jak moje zdanie o tym tytule zmieniło się diametralnie. Po bliższym rozpracowaniu okazało się, że jest to jeden z najbardziej oryginalnych I NAJCIEKAWSZYCH boksów, a z pewnością jeden z najbardziej REALISTYCZNYCH!!! Sterując gałką należy pamiętać, że delikatne wychylenie daje zupełnie inne efekty, niż gwałtowne odbicie, czy też podwójne 'klepnięcie'. System wyprowadzania ciosów (można nawet fake'ować) i kolizji (uwzględniono zależność siły ciosu od sytuacji) to prawdziwy majstersztyk, podobnie jak i realistyczna animacja - w doskonały sposób ukazana jest kondycja boksera i reakcje na otrzymywane ciosy, a także rewelacyjnie wyglądające, dość realistyczne, zróżnicowane knock-outy. W dodatku dostępni bokserzy (a jest ich cała masa!) są niezwykle różnorodni. Szczena mi opadła, gdy w trakcie jednego pojedynku przeciwnik napierający bezustannie lewą ręką, po ostrej wymianie ciosów i zebraniu bęcek zmienił nieco swoją postawę - wyglądało na to, że doznał jakby kontuzji dominującej ręki i ograniczył się do ataków prawą kończyną!!!



Ludziska moje drogie - KONIECZNIE zapoznajcie się z tą pozycją! Co się ceni, jest ona dość trudna w trybie na jednego Gracza. Główne zastrzeżenia mam przede wszystkim do poruszania się po ringu i pewnej bezwładności zawodnika, nie raz zdarza się, że jesteśmy ustawieni bokiem do wroga i nie możemy błyskawicznie oraz bezpiecznie zwrócić się w stronę przeciwnika. Co jak co, ale tytuł ten pozwala na naprawdę urozmaiconą, bogatą walkę, w której wszyscy "grający na Jana" padną błyskawicznie w starciu z wyszkolonym Graczem. Naprawdę interesująca, choć - jak widać po wstępie - niepozorna gra.□



Piła

PlayStation

M&M'S

Spoty reklamowe cukierków M&M's wyróżniają się na tle innych reklamówek nader pozytywnie (wszak najgorsze nie są, a i humorem od nich bije), za co cześć im i chwała. Co zaś się tyczy smaku owych słodyczy - jest on kontrowersyjny bardziej niż człowiek czytający Koran w samolocie (ja i tak wolę "lentilki":). Jeśli jednak myślisz, Drogi Czytelniku, że gra również w jakikolwiek sposób wybija się spośród innych tytułów, to dobrze Ci radzę: odłóż wreszcie psychotropy...

Oto i flagowe maskotki koncernu dwóch "smak", żółty "Orzech" i czerwona "Czekolada" ruszają w świat. Ot, tak po prostu, bez sensu, bo i po co dopatrywać się w ich poczynaniach jakichkolwiek ideologii. Acz fabuła jest, żebyś sobie nie pomyślał - trza przeciwstawić się inwazji Minis (to te nowe cukierki) i pozbierać je do jednej, jak to się mówi, kupy. Debilna. Przygodę zaczynamy od ostrej jazdy na peryferiach miasta - "Orzech" posuwa agresywnie samochodem, pożogę na ulicach siejąc. Kolejne etapy są już "chodzone", w dodatku ewidentnie wzorowane na przygodach skądinąd znanego Crasha Kurokrada. Wiecie - rozbijanie skrzynek, "tasmański" atak, te sprawy. Nic, co powaliłoby Cię na kolana. Od czasu do czasu jakiś boss się pojawi, co by zaraz od "Orzecha" w kuper zebrać. I tak do znudzenia (które notabene przychodzi zanim zdążą Ci się na padzie dłonie spocić).

Jeśli chodzi o wrażenia wizualne, to jest oryginalnie - wszak do tej pory żadna gra nie pokusiła się o tak artystyczne ukazanie na ekranie obrazu powtórnie przetrawionego pasztetu:). W kwestii dźwięku też "mozartuff" nie uświadczysz. Brzęczy coś, ale niezwykle kiepsko. "Może więc chociaż grywalność ..?" - szepniesz nieśmiało, ale ja z miną Andrzeja Sołtysika głową kiwnę przecząco. Niestety, tytuł nie oferuje nic. Może poza zabawnymi filmikami pomiędzy etapami, w których "Orzech" i "Czekolada" robią siarę. Całość jest jednak bezbarwna, pozbawiona sensu i w ogóle jakaś taka "lewa" (czyli coś w stylu HiV'a) (H: banany pompować, ale już!). Olewka□

3

Koso

WERDYKT

SIMON & SCHUSTER
PLATFORMOWA

INFO 3 3

niemal wszystko

PlayStation

SCOOBY DOO AND THE CYBER CHAS

Scooby dawał popalić, oj dawał! Jego przygody śledziłem onegdaj z zapartym tchem, rżnąc z radości najpierw w pieluchę, potem do nocnika, by wreszcie paskudzić w "dorosłe" majty. Na szczęście gra nie okazała się na tyle dobra, bym zdefekował do dopiero co zakupionego kompletu skórzanej bielizny, hehe!

Z materiału na całkiem niezłą (jak myślę) grę przygodową, THQ stworzyło klasyczną platformówkę z widokiem 2,5D, czyli z "udawaną" swobodą ruchu. Fabuła jest debilna do bólu. Wiecie, motyw z uratowaniem świata (tym razem przed duchami) i podróżą w wielu epokach czasowych. W ilu grach implementowano podobne suchary - nie jestem w stanie zliczyć. Inna sprawa, że nawet doskonała fabuła nie uratuje kiepskiego tytułu, i "wicek wersal" (czy coś tam, coś tam.) Z taką właśnie myślą zamontowałem konsolę w kibelku przygotowując przedtem "ważne peplary", po czym rozpocząłem "posiedzenie".

W pieczę pada programiści oddali nam Shaggy'ego i Scooby'ego - Gracz kieruje nimi na zmianę. Większych różnic w sterowaniu tymi debilami nie uświadczyłem. I tak penetrujemy czasoprzestrzeń, zwiedzając przy tym całkiem pokaźną liczbę państw. Rozgrywka jest dramatycznie uproszczona - żadnych łamigłówek, naparza się przed siebie bez większego sensu. Od czasu do czasu jakiś boss się trafi, jednak generalnie każdy etap mieści się w ograniczonym schemacie. A to źle, gdy gra jest schematyczna, prawda? Nie to jednak doluje - wszak TEKKEN też jest schematyczny (jakieś naparzające się pamperki, zupełnie bez sensu, hehe!). Oprawa audio-wideo również zdaje się urągać jakimkolwiek normom, na co nie bardzo da się przymknąć oko (i ucho ofkoz:). Animacja zacina, gdy na ekranie znajduje się... jedna postać (!), i w ogóle jest jakaś smęciarska. Muza - poza motywem znanym z kreskówki, który przygrywa w menu - również wysokich lotów nie prezentuje, rzekłbym nawet, że "talent" wokalny Ścierwa mógłby się tu spełnić bardziej. Cóż, po prostu zapodaj na ten tytuł sik koszący, innej rady nie ma.□

3

Koso

WERDYKT

THQ
PLATFORMOWA

INFO 4 3

Scooby

cała reszta

PlayStation

BARBIE EXPLORER

idząc nasprayowane na murze hasło "Albo MÓJ jest za duży, albo Barbie jest za mała!" - nic sobie zeń nie robiąc, podążyłem śmiało do sklepu, co by w zgrzewkę browców się zaopatrzyć. Sącząc piwko wkrótce po tym, przypomniawszy sobie nie kiepski slogan - śmiać mi się zachciało, gdy Bezczelny zarzucił od niechcenia: czeka Cię wspaniała przygoda z laską Barbie. Hm, toć to cymbał z kosmosu... Barbie od zawsze kojarzę z blondynką ginącą tragicznie podczas grabienia liści - ot, spadającą z drzewa. Z drugiej zaś strony - jako wampa w duecie z Kenem, którego obraca na wszystkie strony. BARBIE SOFTWARE - developer - zadało kłam "stereotypowi by HIV", kreując nowy "imidż" laluni. Do gry trafiła zatem zgrabna i wysportowana niczym Lara Croft laska, całkiem sprytna i rozgarnięta. Co powiesz na fakt, iż gra została wykonana na modłę przygód CRASHa, tyle że o dwie klasy słabiej, poza tym oferuje VR Training a la ten ze specjalnej wersji MGS-a? Żółty beret? Przypał? Hm...

Przemierzając 3 krainy (Egipt, Tybet i afrykańską dżunglę; góra 1,5 godz. zabawy - i po ptokach!), Barbie zbiera kolorowe diamenciki i rozkoszuje się ulotnym pięknem motyli, przy okazji uważając, aby nie wpaść do wilczego dołu lub zebrać spadającym kokosem w łeb (ech, te małpy! A to ci dopiero jajcary!), a i charakterystycznie wypina pośladki wspinając się po ścianach. Jak by tego było mało, kica niczym kozica po kładkach i korzysta z alternatywnych ścieżek. To wszystko już było, acz lepiej podane. Co wkurza, to księżycowa grawitacja i maksymalnie skopione, mało precyzyjne sterowanie (dodatkowo ociężałe) - postać reaguje "co 45 stopni". Kamera ustawia się nędznie, skutecznie ograniczając możliwość podziwiania otaczającego krajobrazu. Wykonanie: z uwagi na nędzny framerate (slide-show?) i ubóstwo polygonalne, ogólnie wypada baaardzo średnio.

BARBIE EXPLORER to tytuł przeznaczony stricte dla najmłodszych, bowiem każdy, kto posiada włosy łonowe wymięknie np. nasłuchując inteligentne hasła rzucane przez "super blondynę" (m.in. "O, słoń!"). Wychodzę z założenia, iż jeśli brać się za plagiat, to trza przewyższyć poziomem pierwowzór, a BE brakuje do CRASHa innej więcej miliard lat świetlnych. Na plasterki.□

4

HIV

WERDYKT

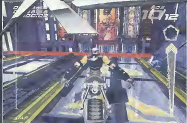
HAVAS INT.
PLATFORMOWA

INFO 5 4

siła baba mak...

...nie wiedziała jak!

KINETICA



Odległa przyszłość... Świat zdominowany został przez wielkie korporacje. Suble genetyczne zwane potocznie ludźmi tułają się po ulicach, szukając dziury w całym i szansy na przetrwanie. Co bardziej zdesperowani decydują o poddaniu się serii operacji mających na celu zintegrowanie ich ciał z maszynami przypominającymi pojazdy zwane motorami, o jakich można się dowiedzieć buszując w czeluściach wirtualnych bibliotek; profity uzyskane za ew. wygrane to jedyny sposób na przetrwanie. .

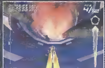
MOJE TRZY GROSZE

Gdybym dorwał gości, którzy zrobili KINETICĘ to najpierw postawiłbym im piwo a potem nasikał do kufli! Jak można było spaprać taką grę? Trasy są fenomenalne (grało so-gaanel), chciałbym żeby WIPEOUT. FUSION tak wyglądał! Nie ma róży bez wrotek.. on właśnie, pomysł z "wrotko rolkami" pogrzebał zupełnie radochę z grania. Co to ma być, lodowisko? Jakieś hiki trza czesać? Nieeee.. Mały browar dla tych panów, ale proszę nalać do dużego kufla, żebym ...

6+

Soteruch

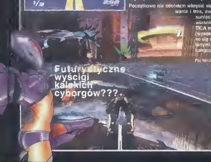
Mniej więcej tak interpretuję (swobodnie) fabułę gry KINETICA - nowego futura racera prosto od SONY, który zakręcił się ostatnio na trzpieniu mojej Czarnuli. Wizja przedstawiona przeze mnie we wstępie powinna wyjaśniać Ci wszystko, co cechuje KINETICA: cyber-klimat, zwariowanych zawodników, na widok których serce się kraja, a i termin future racer z pewnością wywołał u Ciebie gęsią skórkę, tak często przecież powstającą podczas długich sesji na "tronie". Do walki stają zwyrodnialcy o zróżnicowanej budowie ciała (gabaryty mają niebagatelne znaczenie podczas przepychanek), a co za tym idzie - "zmodyfikowani" laserowymi skalpelami na przeróżne sposoby. Smukła Xia, odziana w skafander nie zdradza się niczym specjalnym, wygląda na fajną laskę, gdyby nie brać pod uwagę kół wbudowanych w jej dłonie i stopy. Zupełnie inaczej ma się Vigor - gość przypomina Gulczasa przyszłości! stanowi on całość wespół z future-Harleyem, którego chromowane części budzą respekt. Większość zawodników jeździ w pozycji leżącej, na brzuchu, głową do przodu. Do pełni szczęścia brakuje widoku FPP. A skąd to szczęście? Ano powodowane jest ono speedem towarzyszącym zabawie. Nie dość, że zwyrodnialcy osiągają zawrotne średnie, to jeszcze korzystają z pól energetycznych, skutecznie dodających kopa. Na tym nie koniec, bowiem za sprawą licznych skoczni, podczas szybowania należy wykonywać figury akrobatyczne (machanie gałką analoga) kwitowane dodatkową energią turbo, ew łącząc kilka, majstrując tym samym combosy. Energię można również pozyskiwać wykonując wygibasy sunąc po torze. Mało tego - zbierając porozrzucane na trasach kryształy, do dyspozycji masz power-upy: fale uderzeniowe, pola siłowe, turbo. Brakuje rakiet itp., ale i tak jest młodzieżowo.



Co w KINETICA zasługuje na wyróżnienie, to trasy. Niektóre z nich powodują szczękopad, kluczenie z prędkością światła ciasnymi wąwozami, lewitującymi w przestrzeni labiryntami, w Zagubionym Mieście z czasów panowania inków, czy też metropoliami przyszłości - oczopląs to mało powiedziane. Feeria barw, animowane elementy otoczenia, rozjazdy, wielkie/ogromne przestrzenie, czadowe tekstury, obraz ostry jak żyletka, efekt końcowy doprawiony płynną animacją (1 ramka, występują chrupnięcia) i młodzieżową, techniastą muzą (m.in. takie kawałki, jak "If I Survive", "Activity", "Taciturn", "Magnesium", "Energy Flow" czy "Touching the Sky"; rządzi partia techno z wokalem oparowym, podczas gdy w tle zaś słychać małpy drące mordy - ale jazda!).

Początkowo nie zdołałem wkręcić się w klimat KINETICA, lecz z czasem, gdy zakumałem meandry sterowania i tras, zacząłem toczyć ślinę. Jazda na wszelkich możliwych płaszczyznach, sunięcia bez trzymanki, piorunujące wrażenie prędkości.. Gdyby po tych właśnie trasach dane było szaleć pojazdami "wipeoutopodobnymi", KINETICA mogłaby zarządzić na całej linii. A tak - jest dobra na kilka wieczorów (wysoki poziom trudności), bo najzwyczajniej w świecie stosunkowo szybko się nudzi. Wiernym fanom serii WIPEOUT, wyczekującym FUSION z wywalonymi jęzorami, serdecznie polecam przede wszystkim EXTREME G3, w kolejce drugie miejsce zajmuje KINETICA właśnie...

Ps. Nie daj się zwieść początkowym trasom - są mierne! Ale kolejne... ech! Musisz je zobaczyć!!!

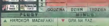


Futurystyczne wyścigi kalekich cyborgów???

WERDYKT

HIV

SONY WYŚCIGI



9

9

PLUSY	MINUSY
▲ HARDKOR MADAFAKA!	▼ GRA NA RAZ
▲ SPEED, SPEED, SPEED!	▼ BRAK RAKIET ITP
▲ TRASY!	

OCENY: LOKI 7

NOŚNIK: DVD

7+

syphon filter 3

Szanowni Czytelnicy! W tym miejscu zazwyczaj znajduje się WSTĘP wprowadzający w klimat i realia gry. Zazwyczaj tak bywa.
No chyba że opis pisze Gamerr!)
Ty skleratyku! Jeśli się to powtórzy w przyszłości to masz kopane od nas wszystkich (pojedynczo nie mamy szans) zg(Red.)zi anonimowo...

KLAWISZOLOGIA:

Trójkąt podskok wspięcie się wyżej, przeładowanie broni, otwieranie drzwi, przełączanie przycisków, używanie przedmiotów
Kółko przewrót w przód
Krzyżyk przyklęknięcie, schodzenie na niższe platformy
Kwadrat użycie aktualnej broni
SELECT - zmiana broni
START - wejście do menu.
R1 auto-namierzanie celu
L1 celowanie samodzielne
R2 L2 poruszanie się bokiem odpowiednio w prawą albo lewą stronę.

ARSENAŁ BRONI:

Silenced 9mm broń ręczna nieprzydatna w walce z kilkoma przeciwnikami naraz. Jest wyposażona w tłumik. Bardzo przydatna, gdy chcemy zabić przeciwnika strzałem w głowę

Silenced MK-5 użyteczna broń w walce z kilkoma przeciwnikami naraz

Silenced Sniper Rifle broń snajperska idealna do pozbywania się przeciwników znajdujących się w znacznych odległościach - wystarczy jeden celny strzał w głowę. Wygodnym dodatkiem jest możliwość przybliżania oraz oddalania widoku

Air Taser bardzo przydatna broń. Jej zaletą jest to, że nie potrzebujesz do niej amunicji. Broń ta potrafi porazić prądem osobę znajdującą się w sporej odległości od Ciebie

Nóż broń stosowana do walki wręcz. Używaj gdy chcesz cicho załatwić przeciwnika. Bardzo widowiskowa metoda zabijania

Granaty granaty są rzadko używane w grze. Odbezpieczenie ich zajmuje dużo czasu

45 Handgun całkiem dobra broń ze względu na siłę rażenia. Możesz zabić jednym celnym strzałem, oszczędzając tym samym amunicję

M-16 Assault Rifle - standardowa broń piechurów Stanów Zjednoczonych. Lekka, celna i łatwa w użyciu, wystrzeliwująca kule o małym kalibrze

Shotgun bardzo silna broń, a możesz zauważyć strzelając w przeciwnika z małej odległości - siła uderzenia odrzuca go nieco. Główną wadą tej broni jest długi czas przeładowania, przez co nie nadaje się do walki z kilkoma przeciwnikami

M79 Grenade Launcher wyrzutnia granatów jest o wiele szybsza od zwykłych granatów a w dodatku wystrzelone pociski wybuchają tuż po uderzeniu w cel. Dodatkowym plusem jest duże pole rażenia, dzięki czemu można pozbyć się większej liczby przeciwników naraz

PK-102 Assault Rifle broń maszynowa z pojemnym magazynkiem

Gas Grenade - jedna z najbardziej użytecznych broni w grze. Możesz w jednym momencie pozbyć się kilkunastu przeciwników rzucając granat gazowy (długi okres oczekiwania na wybuch).

Kusza cicha jak broń z tłumikiem. Bardzo przydatna do cichych misji

Ładunek wybuchowy C4 słynny "plastik". Wystarczy tylko podłączyć zapalnik by cieszyć się eksplozją.

Falcon - pistolet

Spyder jedna z lepszych broni maszynowych.

NightVision Rifle broń snajperska. Bardzo przydatna gdy chcesz się pozbyć przeciwnika znajdującego się w dużej odległości

AU 300 broń snajperska. Włączając celownik możemy zobaczyć przeciwników przez ściany budynków

K3G4 broń maszynowa o pojemnym magazynku

UAS15 - broń maszynowa

PODPOWIEDZI PRZYDATNE W GRZE:

1 - Po zabiciu przeciwnika zawsze podnoś broń amunicję, która po nim pozostanie
2 Pamiętaj, że w kilku przypadkach możesz od razu zginąć. Staraj się unikać ognia (nadlatujących pocisków, wybuchów no i strzałów w głowę)
3 Staraj się oszczędzać najmocniejsze bronie
4 Jeśli nagle zostaniesz otoczony przez większą liczbę przeciwników a akurat masz ustawioną "złą" broń, to nie trudź się zmieniając broń za pomocą SELECT, gdyż zajmie Ci to dużo czasu. Spokojnie naciśnij START, wejdź na ekran wyboru broni i tam ją wybierz. Dzięki temu zaoszczędzisz sporo energii
5 Zawsze staraj się mieć broń przeładowaną do maksimum. Przeładowanie zajmuje trochę czasu, który może Ci być przydatny w walce, w której możesz stracić dużo energii.
6 Jeśli jest taka możliwość, to do pozbywania się przeciwników używaj karabinka snajperskiego, którym wykonuj jeden celny strzał w głowę. Dzięki temu zaoszczędzisz cenny czas oraz energię
7 Jeśli przeciwnicy stoją obok beczek, to strzelaj do beczek właśnie. Wybuch zabije przeciwników znajdujących się obok nich
8 W niektórych miejscach napotkasz dużą liczbę przeciwników. Nie musisz z nimi stoczyć walki. Wystarczy, że biegiem ich ominiesz
9 Gdy nie dajesz rady w walce albo zabrakło Ci amunicji, to wykonuj przewrotki aż znajdziesz się w bezpiecznym miejscu
10 W niektórych miejscach przeciwnicy będą stali za murami budynków. Za pomocą broni AU 300 pozbądź się ich
11 Gdy zobaczysz na swej drodze "Flack Jack" a masz całą energię, to zapamiętaj miejsce, gdzie on się znajduje, gdyż zawsze możesz po niego wrócić.
12 W niektórych miejscach będziesz musiał zabić wszystkich widocznych przeciwników w bardzo krótkim czasie... Polecam posługiwać się granatami lub wyrzutnikami granatów

LEVEL 1 - HOTEL

Grę zaczynasz w hotelu. Idź prosto przed siebie do gościa, który zabierze Cię windą na górę. Znajdujesz się kilka pięter wyżej. Idąc trochę do przodu skręć w lewo. Maszeruj do końca. Później skręć w lewo i wejdź do drzwi o numerze 413. Będąc już w pokoju wejdź do łazienki znajdującej się po lewej stronie. Tam za parawanem znajduje się broń. Zabierz ją naciskając "trójkąt". Zaliczyłeś "czekpoint". Ze swego pokoju masz widok na sąsiedni budynek, w którym kilku gości znęca się nad zakładnikiem. Należy ich zlikwidować strzelając w głowę. Cała zabawa polega na tym, że żaden bandzior nie może znajdować się w budynku naprzeciw. Należy wykonać to szybko, by inni nie pojawili się na widoku. Jest to bardzo trudne zadanie. Strzelaj w gości znajdujących się na górze, a potem za pomocą granatów pozbywaj się tych na dole. Samą snajperówką też można sobie poradzić, ale zajmuje to trochę czasu i potrzeba dużo szczęścia. Gdy zaliczysz to zadanie wyjdź z pokoju. Idź w lewo. Zaraz napotkasz gościa, którego zlikwiduj. Idź w prawo i po zabiciu kilku następnych bandziorów kieruj się prosto do drzwi aż zobaczysz schody w dół. Pozbywając się kolejnych przeciwników schodź w dół aż do następnego "czekpointu". Idąc w lewo dojdziesz do kolejnych kilku schodów. Zanim po nich zejdziesz, wróć się do pomieszczenia z tyłu po "Flack Jack". Idąc dalej napotkasz zakładnika mówiącego po chińsku. Dojdziesz do [illegible]. Następnie musisz uwolnić z rąk porywaczy zakładniczkę w białym stroju. Pamiętaj, by najpierw zabić (najlepiej strzałem w "łeb") gostków którzy mają ją na muszce, gdyż inaczej zabiją ją szybciej niż Ci się to wydaje i... klapa. Potem zlikwiduj kolejnych współtowarzyszy bandziorów a zakończysz poziom (znajdziesz się w recepcji)

LEVEL 2 - COSTA RICA

Znajdujesz się w dżungli. Biegnij przed siebie. Usuwając kolejno przeciwników napotkasz kobietę o imieniu "Lian". Musisz ją chronić. "Lian" za pomocą granatu wysadzi w powietrze karabin maszynowy. Zlikwiduj trzech gości i udaj się w lewo. Przed skrzyżowaniem na ziemi leży "Flack

Pila

"Jack". Dalej na swej drodze napotkasz gościa na drzewie oraz karabin maszynowy, który musisz sam wysadzić za pomocą granatu. Najlepiej schowaj się za drzewem, by Cię nie namierzono. Zaliczyłeś "czekpoint". Kieruj się w prawo i zlikwiduj następny karabin rzucając z daleka granatem. Teraz idź prosto - aż dojdziesz do obozu ogrodzonego siatką drucianą. W obozie zobaczysz ciało "Elisa", który był zakładnikiem. Kieruj się drożką w dół. Zlikwiduj karabin maszynowy oraz dwóch gości obok. Idź prosto - aż do obozu. Zanim tam dotrzesz, napotkasz kilku ludzi na drzewach i paru obok domków. Wejdź do jednego z domków, by ze skrzyni na stole zabrać "Sample transport kit". Zaliczyłeś "czekpoint". Wejdź do następnego budynku. Tam znajduje się "Flack Jack". Obok są drzwi w prawo. Jest tam komputer na stole "Network Uplink". Musisz wrócić się do początku misji, by odnaleźć trzy "Plant Sample". Znajdują się one na małych plantacjach roślin, które się nie palą. Gdy je znajdziesz, będziesz miał "czekpoint". Następnie musisz uratować kobietę, która jest więziona i bita. Zabij gościa - następne zadanie masz zaliczone. Wróć przez domki do miejsca, gdzie znajduje się helikopter, podejdź z przodu maszyny i wyłącz go. Wyłącznik znajduje się na "masce" helikoptera. Na jednej z gór jest zaminowany tunel. Sprawdzając na mapce, jak są ułożone miny - wejdź do tunelu.

LEVEL 3 - COSTA RICA C5 GALAXY TRANSPORT

Misję zaczynasz na tyłach samolotu. Eliminując przeciwników dojdź do kabiny pilota po schodach do góry, znajdujących się na nosie samolotu. Przed schodami na dole znajdziesz broń (w skrzyniach). W przedziale pilota zabij gościa po prawej. Pilota zostaw w spokoju. Po lewej stronie znajduje się "Cargo door switch". Naciśnij go - spowoduje to otwarcie tylnej klapy samolotu. Wróć do "początku gry". Czeka na Ciebie RND EMER. Musisz tak w niego strzelać, aby wyrzucić go z samolotu (do tego służy właśnie wcześniej zabrana broń spod schodów, która będzie go odpychać). Strzelanie w niego z "lekkiej" broni nic nie da, gdyż ma założoną kuloodporną zbroję.

LEVEL 4 - MPUMALANGA, S. AFRICA - KOPALNIA ZŁOTA

Musisz wylądować opadając ze spadochronem. Wyląduj na podeście znajdującym się pod Tobą. Potem biegnij do przodu i skacz przed siebie. Złapiesz się rękoma krawędzi skały. Dźwignij się na górę i zacznij eliminować przeciwników. Zeskakując odpowiednio w dół po skałach zlikwiduj gości na lewo względem stojących na górze. Pośrodku góry stoi dźwig z tym podestem, na który skoczyłeś ze spadochronu. Na dole po prawej stronie w skrzyni znajduje się "Flack Jack". Idź do kopalni. Tam czeka na Ciebie kilku gości. Polecam zabijać ich strzelając w głowę, by nie marnować amunicji. Rozwal barak drewniany strzelając w metalowe beczki. Następnie zlikwiduj kilku gości i udaj się do kopalni złota o numerze 411. Idąc dalej zobaczysz dwóch niewolników. Dojdziesz do krótkiego mostu. Po lewej i prawej stronie na górze stoją goście, którzy mogą zabić Twoich ludzi, których masz ochraniać. Więc musisz się ich pozbyć, zanim pójdziesz dalej. Zaliczysz zadanie doprowadzając dwóch ludzi, których chroniłeś, w bezpieczne miejsce. Idź dalej - aż wyjdziesz z kopalni. Musisz teraz strzałem w głowę zabić gościa, który prowadzi na egzekucję "Dejesusa". Gdy uwolnisz go, rozpraw się z resztą ludzi. Zaliczysz "czekpoint". Pozbieraj broń i wróć z powrotem do miejsca, gdzie stoją wagony. Obok miejsca, gdzie pracowali dwaj więźniowie, jest przycisk na ziemi - zniszczysz kopalnię o numerze 411.

LEVEL 5 - MPUMALANGA. SOUTH AFRICA, PUGARI COMPLEX

Masz niewiele czasu, by wydostać się z kopalni. Biegnij przed siebie - do wagonów. Na początku pierwszego z nich znajdziesz przycisk. Naciśnij go - wyjedziesz z kopalni na powietrze. Idź do góry - aż do momentu, gdy zobaczysz samochód ciężarowy po prawej. Po lewej stronie znajduje się budynek, a w nim gość o imieniu "Foreman Jones". Wejdź do budynku. Nie zabijaj zakładnika (możesz, ale nie polecam :)). Po pierwsze, ciężarówka załączy silnik i ruszy w Twoją stronę. Uciekaj szybko z budynku. Po drugie, wyskoczy wielu przeciwników, których musisz się pozbyć. Gdy wyjdziesz z budynku, kieruj się do przodu. Wejdź do pomieszczenia, w którym będzie stała kolejna ciężarówka. Przebijaj przeciwników. Za ciężarówką znajduje się "Flack Jack". Idąc dalej napotkasz kilku ludzi. Będziesz mijał bramy o nazwach "Bay4" i "Bay3". Obok tej drugiej bramy wejdź do pomieszczenia po lewej. Zejdź schodami w dół. Pod kratami znajdziesz kilku ludzi do posprzątania. Z tyłu pokoiku znajduje się wyłącznik generatora "Transmitter power switch". Wyłącz go, a następnie udaj się pod kolejne schodki. Gdy wyjdziesz na powietrze, będą Cię otaczały trzy bramy: o numerach 2, 3, 4. Idź w prawo. Miniesz bramę numer 1. W domku zobaczysz, jak zabiją Twojego kumpla. Wejdź po schodach do góry. Znajdziesz się w pokoju, w którym stoją dwa komputery. Podejdź do prawego. Zejdź w dół do kumpla. Z bramy obok wyskoczą dwaj kolesie w kamizelkach. Musisz ich zabić za pomocą granatu albo strzelając w "łeb". Następnie wejdziesz do windy.

LEVEL 6 - KABUL, AFGANISTAN

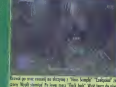
Tym razem jesteś kobietą (??? kou:). Musisz uważać na snajperów. Na początku biegnij przed siebie - do końca - i skręć w lewo. Gościa na ziemi zabij. Na górze snajper - schowaj się za kamieniem i strzel mu w "łeb". Wróć z powrotem i skręć w prawo. Po lewej stronie, w budynku jest jeden gość do "sprzątnięcia". Na autobusie czeka na Ciebie kolejny snajper. Zabijając go zaliczysz "czekpoint". Naprzeciw autobusu jest droga - idź w jej kierunku. Po lewej stronie będziesz miał na widoku budynek z dziurą w podłodze. Zeskocz w dół. W pomieszczeniu znajdziesz przycisk. Po uruchomieniu go musisz szybko wydostać się z piwnicy. Eksploduje bomba. Wróć z powrotem do piwnicy. W jednym z pomieszczeń będzie mapa na ścianie. Po zrobieniu zdjęcia zaliczysz "czekpoint". Wyjdź na zewnątrz. Udaj się do następnego pomieszczenia. Zabijesz 3 gości. Następnie w skrzyni na ziemi zobaczysz "Flack Jack". Idąc w prawo musisz zlikwidować kilku na ziemi oraz jednego snajpera na bloku po prawej. Idź dalej - aż zobaczysz po lewej stronie przód autobusu. Uważaj, bo obok autobusu jest jeden gość. Na autobusie, na który wejdź, znajduje się "Flack Jack". Pamiętaj, że nie musisz brać Flack Jack... Idąc dalej, wrócisz do miejsca, w którym zaczynałeś misję. Wejdź do pomieszczenia, gdzie znajdował się pierwszy snajper, po zlikwidowaniu przeciwników idź dalej. Będziesz przechodził przez różowy budynek, którego na początku nie było widać. Wejdziesz do małego pomieszczenia, w którym będzie metalowa szafka. Strzel w nią. Po wybuchu idź dalej. Bardzo ostrożnie używaj broni. W każdym budynku znajdują się ludzie do zabicia. Snajperzy na budynku: należy wejść do jednego z budynków i zajść ich od tyłu, załatwić strzelając w głowę. Z tyłu, w ruinach znajduje się następny "Flack Jack" oraz jeszcze jeden snajper. Teraz włącz mapkę i z jej pomocą kieruj się tak, by zaliczyć zadanie "Retrieve Russian Prototype Weapon". Chodzi o broń, dzięki której skończysz misję. Za pomocą tej broni można widzieć człowieka przez ścianę budynku. Zanim tam dojdziesz, napotkasz na drodze kilku gości. Gdy będziesz na miejscu, zabierz "Flack Jack" oraz zalicz "czekpoint". Musisz wrócić do lokacji, gdzie znajduje się autobus. Wejdź na niego. "Przywołasz" helikopter, lecz nie będzie teraz lądował, bo na ziemi musisz najpierw zlikwidować kilku gości. Helikopter ma mało paliwa, więc masz niewiele czasu. Dwóch gości masz na ziemi, więc rozwal ich "normalnie". Dwóch siedzi w budynkach na górze - strzelają wyrzutniami ręcznymi. Użyj broni, która prześwietla przez budynki, albo broni, którą mieli ci dwaj na ziemi.

LEVEL 7 - DUBLIN, IRLANDIA

Jesteś na statku. Pozbądź się gości na dobry początek. Za plecami, na ziemi masz przycisk "Plant Explosives here". Naciśnij go, a zaliczysz "czekpoint". Wyjdź z tego pomieszczenia, kierując się w lewo. Potem skręć w prawo i eliminując przeciwników biegnij prosto w wąskim korytarzu. Idź dalej w prawo i wejdź do drugiego pomieszczenia na statku. Znajdują się tam dwaj goście, których trzeba wysłać do nieba. W rogu pomieszczenia na ziemi znajduje się "Plant Explosives here". Naciśnij go - "czekpoint" zaliczony. Wyjdź z pomieszczenia i kieruj się na początek statku. Z pomocą mapki trafisz bez problemu. Gdy znajdziesz się w korytarzu, w którym po lewej stronie będzie drabina, a po prawej otwarte pomieszczenie, kieruj się prosto. Na końcu będzie skrzynia z bronią "Silenced 9mm". Wejdź do pomieszczenia. Na schodach będzie czekał na Ciebie gość. Zabij go i wejdź do góry. Zabierz mu broń i zejdź w dół. W rogu pomieszczenia jest następny "Plant explosives here". "Czekpoint" numer 3 zaliczony. Wróć na koniec statku. Będzie tam otwarty właz. Jest tam napis na ścianie "Keep Clear". Jedź windą do góry. Znajdziesz się w maszynowni. Zaraz na początku znajduje się w skrzyni "Flack Jack". Idź po schodach do góry. Znajdziesz tam tabliczkę, a niszcząc ją zaliczysz następny "czekpoint". Z drugiej strony maszynowni kryje się jeden gościu oraz skrzynia z karabinem. Kieruj się po schodach do góry. Będziesz na drugim poziomie statku. Idź prosto. Spotkasz kucharza. Nie zabijaj go, tylko kulturalnie omiń. Wejdź do otwartego włazu po prawej. Na górze musisz zabić jednego gościa. Wróć na dół i skieruj się w prawo. Po prawej stronie będziesz widział drabinę. Za drabiną skręć w prawo. Na końcu będzie skrzynia. W niej znajduje się broń "Spyder". Wróć i skręć znowu w prawo. Po lewej stronie będziesz miał następny właz. Znajdziesz się w jadalni. W prawym rogu jest "Flack Jack". W lewym napis "Dumb Waiter". Naciśnij to. Przeniesiesz się do pokoju piętro wyżej. Zabij kapitana oraz jego kolegę. Na stole znajduje się "Shipping manifest". Zabierz to. Zaliczyłeś "czekpoint". Wyjdź z pokoju i kieruj się w lewo. Znajdują się tam granaty. Idź cały czas prosto, aż dojdziesz do otwartego włazu. Zejdź w dół. Zaraz na początek pozbądź się kilku gości. Idź przed siebie. Po prawej stronie będzie właz do pokoju. Zabij trzech gostków oraz zabierz "Vitka evidence" znajdujący się w pokoiku obok. Na ziemi masz także broń. "Czekpoint" zaliczony. Teraz musisz się wydostać ze statku. Wyjdź z pokoju. Idąc w prawo przez cały czas kieruj się przed siebie. Na końcu będzie otwarty właz ze schodami w dół. Z pomocą mapy kieruj się na początek statku. Na swej drodze napotkasz wielu przeciwników, więc oszczędzaj broń i życie. Na końcu drogi zobaczysz następny właz ze schodami w dół. Zaliczysz "czekpoint" oraz na końcu skrzynię "Flack Jack". Wejdź teraz przez następny właz. Żółtymi schodami zejdziesz do pierwszego poziomu statku. Za pomocą mapy skieruj się do pomieszczenia, w którym zaczynałeś misję. Zaliczysz "czekpoint". Twoje zadanie polega teraz na ochronie kumpla, który jest operatorem dźwigu. Zeskocz za skrzynię. Strzelając w głowy snajperów pozbędziesz się ich.

LEVEL 8 - COSTA RICA RAINFOREST

Znów wcielasz się w kobietę. Znajdujesz się w jakiejś piwnicy. Z dwóch stron masz rozwidlenie. Idź prosto. Zabij dwóch gości. Zabierz im broń i wróć się, skręcając teraz do drugiego rozwidlenia. Przeskocz dół, w którym znajduje się Twój kolega. Musisz sprowadzić pomoc. Wszedłeś teraz do następnego pomieszczenia z czterema rozwidleniami. Skręć w lewo, gdyż pozostałe są zamknięte. Wejdziesz do małego pomieszczenia. Na pierwszy rzut oka nie ma gdzie iść. Naciśnij "trójkąt". Podniesie się do góry - do następnej komnaty. Gdy będziesz na górze, zabij dwóch gości. Idź prosto - przez wielkie przejście. Uważaj na dół pośrodku korytarza. Jak tam wpadniesz, to znajdziesz się na początku poziomu. Zaliczysz "czekpoint". Idź w lewo. Na końcu w pomieszczeniu jest skrzynia z bronią "Falcon". Zawróć teraz do miejsca, gdzie była dziura i skręć w lewo. Na końcu zobaczysz rozwidlenie. Skręć w prawo. Idź przed siebie - aż po schodach zejdziesz w dół. Pozbądź się jednego gościa i znów dwa rozwidlenia. Idź w prawo - aż podejdziesz do miejsca zamkniętego. Zaliczysz "czekpoint". Wróć się i skieruj swoje kroki w drugie rozwidlenie. Gdy znajdziesz się w następnym pomieszczeniu, wejdź na skrzynię i wdrap się wyżej. Zeskocz teraz w dół. Znajdziesz się w wąskim korytarzu. Po prawej stronie na końcu masz broń UAS 12. Idąc w drugą stronę, na końcu zobaczysz kilku gości. Pozbądź się ich strzelając w beczki, które wybuchną (...). Dwóch gości, którzy więzili człowieka, którego musisz uratować, biegnie w Twoją stronę. Pozbądź się ich, a następnie zajrzyj do każdego otwartego pomieszczenia. Zaraz na początku znajduje się pokój z jednym zakładnikiem oraz komputer "Virus "computer model". Naciśnij go, a następnie zniszcz. Zaliczysz "czekpoint". Gdy wyjdziesz z tego pomieszczenia, naprzeciw znajdziesz ledwo widoczny otwór. Tam znajduje się "Flack Jack". Idź prosto - aż spotkasz kolejnego zakładnika. Wejdź do pomieszczenia obok. Jest tam komputer, który zniszcz. Wyjdź z pokoju - po prawej stronie od ściany znajduje się ciemne przejście. Idź tam - aż zobaczysz rozwidlenie. Skręć w prawo. Idź po schodach do góry. Teraz zaczyna się zabawa... Na dworze znajduje się spora grupa ludzi chcących Cię zabić. Biegnij w lewo do końca. Potem po prawej stronie za kamieniami będziesz miał małą górkę. Idąc tam dojdziesz do więzienia. W więzieniu będą zamknięci dwaj Twoi ludzie. Idź dalej - aż zobaczysz kobietę, którą musisz uwolnić. Pozabijaj przeciwników i zniszcz komputer. Wyjdź z pomieszczenia. Naprzeciw Ciebie znajduje się następny otwór. Wejdź tam podciągając się na kamieniu. Zabij trzech gości i idź przez wąski korytarz. Znów zobaczysz więźniów za kratami. Obok znajduje się pomieszczenie, w którym na stole leżą granaty. Naprzeciw jest następny otwór. Idź tam - aż zobaczysz pomieszczenie z trzema komputerami. Zniszcz je i idź dalej. Zobaczysz skrzynię, a w niej "Explosives". Zaliczysz "czekpoint". Idź do końca - aż zobaczysz następnego więźnia. Zawróć i skręć w lewo do miejsca z komputerem.



Rozwal go oraz naciśnij na skrzynię z "Virus Sample". "Czekpoint" zaliczony. Wyjdź stamtąd. Po lewej masz "Flack Jack". Wróć teraz do oświetlonego korytarza. Skieruj się w tamtą stronę. Zeskocz na dół i zabierz "Artifact". Wróć do miejsc, gdzie przetrzymywani są więźniowie. Pod wszystkimi kratami na ziemi znajduje się "Plant Explosives here" - naciśnij je. Podłóż ładunek i uciekaj przed wybuchem. Potem wróć i zabierz zakładnika. Wróć teraz do pozostałych więźniów i zrób to samo.

LEVEL 9 - DUBLIN, IRLANDIA

Misję zaczynasz w parku. Na początku musisz się pozbyć dwóch gości. Jeden z nich ma na sobie "Flack Jack", więc strzel mu w "łeb". Kieruj się do bramy numer 2. Tam spotkasz "Maggie" - kobietę, z którą pójdziesz dalej. Uważaj na snajpera na górze. Dojdziesz do ciężarówki. Uruchom ładunek znajdujący się na górze samochodu i uciekaj. Samochód wyleci w powietrze. Zaliczysz "czekpoint". Zabij gościa, który strzela do Twojej koleżanki. Idź za nią do bramy, która się otwarła. Brama 3 się zamknie. Uważaj teraz na granaty rzucane z góry. Podejdź jak najbliżej i wyceluj w beczki stojące obok bramy. Strzel w nie. Gdy wybuchną, brama się otworzy i zaliczysz "czekpoint". Obok otwartej bramy jest skrzynia z "Silenced sniper rifle". Wyjdź z pomieszczenia. Biegnij w kierunku samochodu - wysadź go na beczki na gostków strzelających do Ciebie. Zostaw tu zadanie Twoim kumplom... Biegnij dalej w przeciwnym kierunku do samochodu. Dojdziesz do miejsca, w którym na widoku będziesz miał bramę o numerze 1 (...). Zabij jednego ze snajperów strzelając w głowę, drugiego gościa "normalnie", a następnie udaj się do otwartego pomieszczenia obok bramy 1. Spotkasz tam "Maggie" i "Russela". Biegnij za Russelem. Musisz go ochraniać... Będzie on biegł do drzwi, które będzie otwierał. Ty w tym czasie musisz użyć broni MIL15. Gdy Russel otworzy drzwi, biegnij za nim dalej. Idź po schodach do góry - aż do sejfu. Russel będzie otwierał sejf, Ty w tym czasie likwiduj gości, którzy chcą go zabić. Zejdź ze schodów i zabijając kolejnych gości, idź przed siebie. Musisz poszukać następnych samochodów. Wejdziesz do pomieszczenia, a tam zobaczysz bramę, przy której stoją beczki. Strzel w nie - brama się otworzy. Obok skrzyni jest "Flack Jack". Wyjdź z pomieszczenia. Idź w lewo. Tam jest auto - wysadź je. Za autem masz dwie skrzynie. Jedna zawiera "Flack Jack", a druga jest z bronią "Spyder". Zawróć w drugą stronę. Na końcu znajduje się ostatni samochód. Wysadź go.

Washington DC

LEVEL 10 - DUBLIN, IRLANDIA

Zaczynasz misję w miejscu, gdzie skończył się poziom 9. Na "dzień dobry" musisz zabić dwóch gości. Biegnij teraz do miejsca, w którym czeka na Ciebie kolega - zaprowadzi Cię w inne miejsce. Uważaj na snajperów oraz gości pochowanych. Musisz robić jak najwięcej przewrotów... Gdy dobiegniesz do kumpla, zaliczysz "czekpoint". Teraz musisz za nim podążać. Chowaj się tak, jak kumpel. Nie wdawaj się w wymianę ognia, bo i tak nie wygrasz, a musisz biegnąć cały czas za kumplem. Gdy zaliczysz to zadanie, "czekpoint" na pewno Cię ucieszy. Idź cały czas prosto - aż zobaczysz ciężarówkę. Uważaj na snajperów, którzy marzą o pozbyciu się Ciebie. Za pomocą granatnika wysadź auto.

LEVEL 11 - KABUL DESERT AREA AFGANISTAN

Misja polega na ochranianiu ciężarówki. Masz do pomocy "Elisa". Trzech gości chce rozwalić auto, które ochraniasz. Najpierw załatw gościa, który biegnie po prawej. On ma ładunki wybuchowe. Schowaj się potem za kamieniem i wychylając się - strzelaj w głowy. Gdy to zaliczysz, ciężarówka ruszy dalej, a Ty zaliczysz "czekpoint". Biegnij dalej. Z góry, po prawej stronie rzucają granatami. Stoi to na przeszkodzie, by auto ruszyło. Po lewej stronie budynku znajduje się tunel. Obok wejścia dwóch gości czeka na Ciebie. Gdy się ich pozbędziesz, idź przez tunel, a tam zabij wszystkich stojących Ci na drodze. W rogu pomieszczenia znajduje się skrzynia zawierająca "Flack Jack". Gdy pozabijasz już wszystkich w tym pomieszczeniu, samochód ruszy dalej, a Ty zaliczysz "czekpoint". Biegnij teraz z powrotem przez tunel. Dogoń ciężarówkę. Teraz zobaczysz drogę zamkniętą. Musisz pozabijać gostków, którzy ochraniają to miejsce. Elis wysadzi w powietrze barykadę. Z drugiej strony też jest zamknięta droga. Obejdź dookoła to miejsce. Na środku drogi ujrzysz punkt, gdzie masz podłożyć ładunek. Podejdź i uruchom bombę. Potem uciekaj w bok. Gdy barykada będzie wysadzona, auto dalej ruszy. Biegnąc dalej zobaczysz zaminowany most. Musisz zejść na dół wracając troszkę wstecz. Nie skacz w dół, bo się zabijesz. Na dole będzie jeden gościu, którego trzeba sprzątnąć. Wejdź po kamieniu do góry. Tam będzie detonator bomby. Naciśnij i udaj się w lewą stronę - pod górkę. Znajduje się tam żołnierz, którego musisz zabić strzelając w głowę. Gdy się go pozbędziesz, auto ruszy dalej. Teraz na swej drodze przeszkodą będzie mina, którą Twój kolega rozbroi. Ty w tym czasie musisz ochraniać kumpla. Zaliczysz "czekpoint". Auto ruszy dalej. Zobaczysz wąwóz. Jest to najtrudniejsze jak dotychczas zadanie. Zrób tak: biegnij po prawej stronie wąwozu i przyklęknij przy kumplu (nawet nie myśl wylatywać na środek, bo długo nie pożyjesz) i usuwaj tych, co znajdują się po lewej stronie wąwozu. Musisz chronić kumpla, siebie i auto. Nie przejmuj się na razie tymi z prawej strony za Tobą. Gdy to zaliczysz, auto ruszy i łykniesz "czekpoint". Potem przeładuj broń i "pokasuj" tych nad Tobą, byś przypadkiem nie oberwał kulki podążając za samochodem dalej. Dobiegasz do końca poziomu... Tam jest mostek i zasieki na środku drogi, tarasujące przejazd ciężarówce. Sprzątnij gostków, którzy będą strzelali do Ciebie. Gdy się ich pozbędziesz, dostaniesz sygnał na krótkofalówkę, a następnie dojdź do zasieków i wysadź je.

LEVEL 12 - KABUL SQUARE IN EASTERN PORT OF CITY

Zaczynasz grę obok ciężarówki. Szybko idź w prawo. Schowaj się za ścianą. Robiąc uniki strzelaj gościom we łby. Jeden pobiegnie w Twoim kierunku. Czekaj na niego i strzel mu w "łeb". Zabierz broń i wróć za mur. Pozbądź się stojących na moście, u góry. Biegnij do przodu. Z lewej strony ściany masz skrzynię z bronią. Biegnij dalej. Zaliczysz "czekpoint". Strzelających do Ciebie z góry zostaw w spokoju - szkoda broni. Obok budynków stoją skrzynie z bronią. Prosto przed Tobą znajduje się "C4 Explosive". Jest to ładunek potrzebny do wysadzenia czołgu, który jedzie w Twoim kierunku. Gdy się nie pospieszysz, czołg ruszy do Twej ciężarówki, a następnie w nią strzeli. Na zewnątrz znajduje się wielu gostków, których trzeba sprzątnąć. Polecam od razu biegnąć po ładunek wybuchowy. Potem masz chwilę czasu, by rozprawić się z kilkoma gostkami. Gdy będziesz widział nadjeżdżający czołg z prawej, podbiegnij do niego. Uważaj - będzie do Ciebie strzelał. Gdy znajdziesz się blisko niego - nie namierzy Cię. Teraz z każdej strony czołgu podłóż ładunek wybuchowy. Potem naciśnij SELECT na padzie, by wybrać detonator ładunku. Uciekaj jak najdalej robiąc przewroty - by czołg w Ciebie nie strzelił, a następnie uaktywnij ładunki. Czołg wyleci w powietrze. Gdy na placu nie będzie żadnej żywej duszy, zakończysz misję.

LEVEL 13 - TANAMI DESERT AUSTRALIA

Znajdziesz się na małym wzniesieniu. Zejdź niżej - za "stalowe prostokąty". Z pomocą snajperki pozbądź się dwóch gości, którzy są na widoku. Włącz teraz mapkę. Kieruj się w środek mapy - do "Sabotage radio communication dish". Na swej drodze napotkasz wielu przeciwników. Gdy dostaniesz się do radia znajdującego się na lekkim wzniesieniu, naciśnij trójkąt - zaliczysz "czekpoint". Obok radia znajdują się dwaj goście w niebieskich kombinezonach. Pozbądź się ich, a następnie udaj się zrobić zdjęcie zwłok Aborygenów brutalnie zamordowanych, czekających na zakopanie. Znajdują się one pośrodku z lewej strony mapki. Gdy to zadanie zaliczysz, kieruj się do góry. Znajdziesz się obok namiotu. Na wszystko masz jednego gościa do sprzątnięcia. Pozostałych trzech znajduje się na ziemi. Załatw ich z pomocą broni "prześwietlającej budynki". Gdy pozbędziesz się wszystkich, zaliczysz "czekpoint". Wejdź do obozowiska, a następnie do namiotu. Na skrzyniach znajduje się ampułka. Oddal się najdalej jak możesz i strzel w nią. Na końcu namiotu spotkasz kobietę w niebieskim ubraniu - Dr Weissinger. "Czekpoint" zaliczony. Wyjdź teraz z namiotu. Skręć w prawo za płotem. Idąc prosto przed siebie zobaczysz namiot, a w nim "Dna polymerase". Zabierz to i następny "czekpoint" zaliczony. Udaj się na zewnątrz. Będziesz mijał płot po lewej oraz wiele skrzyń znajdujących się na ziemi. Gdy pozbędziesz się kilku gostków, dojdź do "Dna Ligase" i zabierz go. Uważaj na snajpera stojącego u góry. "Czekpoint" zaliczony. Włącz teraz mapkę. Znajdziesz się na samej górze. Skieruj się w dół - do osamotnionego namiotu. Tam zabierz "Lysogenic inhibitor proteins". Teraz musisz zawrócić do obozowiska, gdzie znajduje się Dr Weissinger. Na swej drodze spotkasz kilku nieprzyjaciół. Gdy wejdziesz już do obozowiska, uważaj na trzech gości, którzy znajdują się blisko pani Dr. Polecam zabicie ich za pomocą broni "prześwietlającej mury". Gdy ich zabijesz, zaliczysz "czekpoint". Teraz biegnij za nią. Pani dr kieruje się w stronę helikoptera. Musisz ją ochraniać. Zaraz przy wyjściu z namiotu czeka na Was dwóch gości. Potem biegnij szybko za nią - by jej nie zabili. Dobiegniesz do pagórka, na którym stoi helikopter. Obok niego będzie czterech gości z karabinami. Zabij ich, a następnie podejdź pod helikopter.

LEVEL 14 - AUSTRALIA YZIENDUMU VILLAGE

Musisz znaleźć sześciu Aborygenów oraz dać im odtrutkę. Biegnij prosto. Będziesz mijał ciężarówkę po lewej. Wstąp do miasteczka. Uważaj na gości z bronią. Nie strzelaj do nich, bo zgłoszą kapitanowi o Twoim przybyciu i zabiją dwóch Aborygenów i misję będziesz zaczynał od nowa. Gdy dobiegniesz do obozu, po lewej namierzysz domek. W nim znajdziesz pierwszego Aborygena. Daj mu antidotum - Aborygen ucieknie, a Ty zaliczysz "czekpoint". Wyjdź teraz z budynku. Skręć w prawo. Na końcu zobaczysz dwóch gości, którzy pilnują wspomnianych wcześniej dwóch Aborygenów. Gdy jednego trafisz, drugi będzie biegł w kierunku dwóch Aborygenów i zacznie do nich strzelać. Musisz to zrobić bardzo szybko. Jak ich zabijesz, daj Aborygenom odtrutki. Aborygeni uciekną, a Ty zaliczysz następny "czekpoint". Kieruj się cały czas na północ. Tam,

w jednym z budynków, będzie następny Aborygen - daj mu odtrutkę. Po wyjściu z budynku kieruj się w prawo. Przy płonącym kuble zobaczysz parę wydobywającą się z ziemi. Jest to sauna, w której siedzi kolejny Aborygen. Wejdź tam z prawej strony. Daj gostkowi odtrutkę. Po zaliczeniu "czekpointu" wyjdź z sauny. Czeka na Ciebie jeden gostek - na wieży - którego trzeba zabić. Do ostatniego Aborygena najłatwiej dostać się wchodząc między budynki. Idź cały czas prosto. Po prawej stronie zobaczysz dogasające ognisko. Wejdź do budynku. Na wprost wejścia znajduje się płonąca beczka. W budynku znajduje się "ostatni do uzdrowienia". Zaliczysz "czekpoint". Po wyjściu z budynku dostaniesz sygnał na krótkofalówkę, że musisz dojść do samochodu znajdującego się na początku poziomu. Zanim wejdziesz do kabiny samochodu, zabierz z paki auta snajperkę. (...) Zmień broń na karabin maszynowy i przygotuj się na ostrą walkę. Rusz do przodu i pozabijaj wszystkich napotkanych wrogów, którzy będą stali blisko helikoptera. Gdy zabijesz wszystkich, zbliż się do śmigłowca.

LEVEL 15 - WESTERN MONTANA

Idź w prawo. Zobaczysz gościa na wieży - pozbądź się go z pomocą snajperki. Za nim będzie jeszcze jeden wróg ze snajperem. Pozbądź się go oraz tych, którzy będą na Ciebie czekali. Do pomocy masz dwóch agentów, więc możesz im pozostawić to zadanie. Gdy zaliczysz "czekpoint", biegnij do przodu. Dojdziesz na wzniesienie góry. Gdy z niej zejdziesz, spotkasz agenta Demarco. Uwolnij go. Zaliczysz następny "czekpoint". Uważaj na gości, którzy go pilnują. Kieruj się teraz w stronę kamieni. Wejdź pod wzniesienie i biegnij przez las. Z góry będzie schodziło dwóch Twoich kumpli, którzy prowadzą dwóch zakładników. Nie strzelaj do nich. Biegnąc dalej, wyskoczy zza krzaków gość, który chce odbić swoich kumpli. Musisz go zabić. Niestety jednego kumpla zabije, drugi będzie wraz eskortował dwóch więźniów. Biegnij przez las - aż do momentu, gdzie zobaczysz linię wysokiego napięcia. Na pierwszym słupie zobaczysz "Plant homing beacon". Gdy postawisz na słupie ładunek, wyskoczy dwóch gości, których usuń. Kieruj się teraz przed siebie. Dojdziesz do płonącej lokacji. Będziesz podsłuchiwał rozmowę dwóch agentów, którzy zabiją zakładnika. Pozbieraj broń i wróć do miejsca, gdzie podłożyłeś ładunek na słupie wysokiego napięcia. Na swej drodze powrotnej spotkasz kilku przeciwników. Gdy podejdziesz pod słup elektryczny, naciśnij "trójkąt". Zabierzesz ładunek. Biegnij teraz znów do płonącej lokacji. Tam będzie dwóch gości - będą do Ciebie strzelali, lecz Ty do nich nie możesz otworzyć ognia. Gdy ich zabijesz, nie zaliczysz zadania. Musisz szybko biegnąć do następnego "czekpointu". Zobaczysz kamienie - wejdź do góry. Z boku wyskoczy liczna grupa uzbrojonych ludzi. Uważaj na nich. Biegnij przed siebie. Nie strzelaj do nich, bo nie zaliczysz tego zadania. Biegnij aż do momentu, gdy zobaczysz z góry domek na dole. Gdy podejdziesz do płotu, zaliczysz "czekpoint". Wejdź do obozowiska. Biegnij cały czas prawą stroną obok domków. Będziesz uciekał gościom strzelającym do Ciebie. Gdy zaczną Cię namierzać, rób przewroty. Kieruj się do "otwartych" płotów. Za każdym domkiem czeka na Ciebie jakiś gostek (+krzaki). Biegnij i posługuj się mapką.. Gdy pozbędziesz się ludzi i wyjdziesz z obozu, kieruj się pod górkę. Tam będzie czterech gości, których musisz zabić. Na wzniesieniu zobaczysz napis "This way to the Oakton Compound". Biegnij w tym kierunku. Twoi ludzie będą walczyli z wrogiem. Ty zostawiając czarną robotę Twoim kumplom biegnij przed siebie - aż zobaczysz mur. Gdy do niego dobiegniesz, zakończysz misję.

LEVEL 16 - PARADISE RIDGE MONTANA

Biegnij prosto. Przed sobą zobaczysz dwa wielkie zbiorniki. Po lewej stronie będzie na Ciebie czekał dwóch gości. Pozbądź się ich, a następnie wejdź do hangaru. Nastąpi wybuch. Zabij gościa, którego zobaczysz. Zeskocz na dół. Na dobry początek zabij trzech kolejnych. Po lewej stronie, w środkowym przedziale znajduje się skrzynia, a w niej broń K364. Wejdź na górę - do hangaru. Udaj się do następnego pomieszczenia. Zaliczysz "czekpoint". Na rogu tego pomieszczenia znajduje się otwór w ziemi - wskocz tam. Dwóch gości męczy zakładnika - musisz ich zabić. Niestety, gdy zabijesz pierwszego, drugi zdąży sprzątnąć zakładnika. Pozbądź się drugiego gościa. Zabierz mu broń. W prawym pomieszczeniu znajduje się następna dziura w ziemi. Udaj się tam i skocz w dół. Znajdziesz się w wąskim korytarzu. Gdy zabijesz gostka, kieruj się do końca. Tam naciśnij "trójkąt" i wejdź do góry. Skręcając w lewo zobaczysz dwóch kolejnych gości i dwóch więźniów. Zabij gości. Więźniowie uciekną, a ty zaliczysz "czekpoint". Wejdź do drzwi znajdujących się po lewej stronie. Drzwi się zamkną, a ty zaliczysz "czekpoint". Zabij "chłopka", którego zobaczysz zaraz na początku. Teraz ujrzysz "Jump here". Wejdź po skrzyni do góry. Podejdź obok agenta. Na ziemi będzie napisane "Plant homing device" - naciśnij. Szybko zeskocz na skrzynię na dole. (...) Zaliczysz "czekpoint". Zeskocz ze skrzyni i kieruj się w stronę podestu do góry. Wyjdź teraz na powietrze. Po lewej stronie znajduje się agent Kelly. Rozwiąż go. Agent weźmie broń i zabije trzech gości, którzy wyskoczą... Gdy to zadanie zaliczysz, agent ucieknie, a Ty zaliczysz "czekpoint". Wskocz do studni znajdującej się pośrodku. Pobiegnij do miejsca, gdzie zobaczysz dwóch nieprzyjaciół. Możesz ich "przejść" naciskając "X" albo za pomocą pocisków usypiających wyrzucanych z kuszy. Inną bronią nie zaliczysz tego zadania. Gdy wyjdziesz z podziemi, zobaczysz trzech ludzi - zabij ich. Biegnij w prawo. Gostki na górze będą w Ciebie strzelali. Biegnij aż zobaczysz brązowe drzwi. Naciśnij "trójkąt". Znajdziesz się w miejscu, gdzie toczy się walka dwóch oddziałów. Olej to.. Udaj się w prawo - tam znajdziesz hangar. Wejdź do niego. Przejdziesz przez dwa pokoje. Wyjdziesz na powietrze i spotkasz kumpli, którzy nie potrafią dać sobie rady (snajperzy). Musisz zabić snajperów. Jest ich trzech: dwóch po lewej i jeden na górze, po prawej. Nie zabijaj ich bronią snajperską, bo będą uciekać. Schyl się, weź normalną broń ręczną. Namierz w głowę i strzel. Gdy pozbędziesz się ich, idź w lewo. Z tyłu znajduje się wejście do podziemia. Twoi dwaj kumple będą tam stali. Podejdź do nich i czekaj. Oni zejdą w dół, rozpoczną strzelanie. Gdy zginą, wejdź Ty. Pozbądź się kolesi, którzy zostali przy życiu. Pozbieraj broń i podejdź do białego materaca. "Pull mattress away". Naciśnij "trójkąt".

LEVEL 17 - OAKTON COMPOUND WESTERN MONTANA

Misja polega na ochranianiu Dusty Oakton, którego spotykasz zaraz na początku misji. Biegnij za nim korytarzem - do momentu, gdy Twój przyjaciel zatrzyma się obok kamieni. Zatrzymaj się i Ty. Z tyłu nadbiegną dwaj goście, którzy chcą Was zabić. Zlikwiduj ich, a następnie biegnij za Dusty Oakton - do momentu, gdy się zatrzyma i powie: "I'll wait here" (poczeka, aż załatwisz czekających na Ciebie). Spotkasz ich idąc prosto. Gdy się ich pozbędziesz, zaliczysz "czekpoint". Biegnij dalej za kumplem. Zanim dojdziesz do następnego "czekpointu", musisz zabić jeszcze jednego gościa. (...) Gdy twój kumpel pomaszeruje, Ty musisz zabić dwóch gości, którzy wyskoczą za Twoimi plecami. Gdy ich załatwisz, Twój kumpel doniesie Ci wspaniały rakietowiec. Teraz biegnij za nim - między sosnami w wąskim korytarzu. Będziecie mijać mostek. Trochę dalej załączy się światło. Biegnąc dalej, na swej drodze napotkasz dwóch gości. Uważaj, obok nich z prawej strony jest spad w dół. Gdy się zagapisz - spadniesz w dół i nie zaliczysz tej misji. (...) Biegnąc dalej, będziecie wchodzić schodami. Kieruj się za nim w prawo. Teraz czeka na Ciebie następnych dwóch do zlikwidowania. Jednego zobaczysz już przed sobą. Drugi czeka na Ciebie za skrzyniami. Gdy ich zabijesz, zaliczysz "czekpoint". Twój kumpel pobiegnie dalej. Otworzy metalowe drzwi. Znajdziecie się w korytarzu. Będziecie mijać kilka pomieszczeń. Na końcu zobaczysz "Debbie Oakton". Jest to matka Twego kumpla. Zawróć teraz do poprzedniego pomieszczenia. Na ścianie zobaczysz czerwoną flagę z napisem PIST. Na stole znajduje się skrzynia z "Flack Jacket". Wejdź do pomieszczenia znajdującego się po prawej stronie od flagi. W następnym pomieszczeniu zobaczysz dwa komputery. Biegnij dalej skręcając w prawo. Na końcu drogi skręć w prawo. Zobaczysz drzwi, w które kopnij. Podejdź do skrzyni z napisem "first aid kit". Zaliczysz "czekpoint". Biegnij teraz do pomieszczenia, gdzie leży matka Twego kumpla. Na swej drodze napotkasz kilku potencjalnych dawców nerek. (...) Teraz zaniesiesz matce kumpla lekarstwa. Kobieta wstanie i wolnym krokiem ruszy przed siebie. Kieruj się za nią, a zarazem ochraniaj ją i jej syna. Gdy zabijesz kilku bandziorów, dojdziesz z nią do windy. Gdy dołączy do Was jej syn, naciśnij "trójkąt". Winda zjedzie w dół. "Czekpoint" zaliczony. Będziemy piętro niżej. Razem z kumplem musisz teraz ją eskortować. Idzie ona wolnym krokiem, więc masz czas by pozabijać bandziorów. Gdy znajdziecie się w pomieszczeniu przypominającym kościół, Twój kolega odłoży broń, by podłożyć ładunek wybuchowy. Gdy wyskoczą dwaj goście - zabij ich albo poczekaj aż wybuchnie bomba. Zaliczysz "czekpoint". Metalowe drzwi się otworzą i Twoi ludzie wejdą po schodach do góry. Idź za nimi.

LEVEL 18 - WASHINGTON. D.C. SENATE HEARINGS BUILDING

Znajdziesz się w budynku. Skręć w prawo, udając się do miejsca widocznego na mapce. Za rogiem będziesz miał jednego gościa w "Flack Jack". Zabij go. Zabierz mu broń, a następnie kieruj się korytarzem cały czas do przodu. Po prawej stronie zobaczysz jeszcze jednego dawcę nerek. Idąc prosto będziesz mijał po prawej stronie dwa niebieskie fotele. Na końcu drogi zobaczysz dwóch zakładników. Kraty są zamknięte. Nie strzelaj do tego, który ich przetrzymuje, bo drugi z bandytów ich zabije i będziesz musiał powtórzyć misję. Wróć teraz z powrotem - do momentu, gdy zobaczysz zakręt w prawo. Idź w tymże kierunku. Gdy znajdziesz się obok zielonego dywanu, wejdź do pierwszych drzwi po lewej stronie. Znajdziesz się w ubikacji. Tam swe potrzeby będzie załatwiało dwóch gości. Strzel im w "łeb" zanim zdążą wciągnąć spodnie. Teraz zobaczysz u góry system wentylacyjny, w który musisz strzelić. Wejdź do góry. Idź szybem prosto. Na końcu zeskocz w dół. Znajdziesz się w pokoju. Podejdź pod elektroniczny sprzęt. Naciśnij "Gate Control". Zaliczysz "czekpoint". Kraty się otworzą. Po prawej stronie zobaczysz gościa, którego musisz usunąć. Gdy go zabijesz, idź w lewo. Zobaczysz zielony dywan. Teraz wejdź do drzwi po prawej. Wejdź tam i schowaj się za drzwiami ubikacji. Czeka na Ciebie dwóch gostków - bardzo trudno z nimi walczyć, gdyż musisz ich zabić strzelając w głowę. Gdy się ich pozbędziesz, za ostatnimi drzwiami od ubikacji znajdziesz granaty. Strzel w kierunku następnej "wentylacji". Wejdź do góry i idź do końca. Gdy zeskoczysz w dół, podejdź do półki z książkami i naciśnij na "Examine Book Case". Zobaczysz kod, który podasz kumplowi przez krótkofalówkę. (...) Uciekaj z pokoju. Schowaj się za ścianą, a następnie powoli wykończ kolesi. Gdy to zadanie zaliczysz, biegnij do miejsca, gdzie są przetrzymywani dwaj więźniowie. Kraty się otwarły. Z prawej strony czeka na Ciebie sześciu bandytów. Nie radzę wbiegać do pomieszczenia i zaczynać wojny z nimi. Sześciu naraz nie zabijesz - problem polega na tym, że mają na sobie kamizelki kuloodporne. Stań za ścianą, lekko się wychyl i rzucaj granatami w ich kierunku (przypominam: granaty znajdują się w ubikacji po prawej stronie). Gdy zaliczysz "czekpoint", włącz mapkę i udaj się do windy. Zanim tam dojdziesz, będziesz musiał zabić jeszcze dwóch nieprzyjaciół. Naciśnij przycisk "Down". Zjedziesz w dół. Zaliczysz "czekpoint". (...) Nie zwracaj uwagi na kolo strzelających do ciebie - zabij tylko tego, który znajduje się na wprost Ciebie (zabierz mu broń).

LEVEL 19 - WASHINGTON. D.C. SENATE SUBWAY SYSTEM

W kolejnych przedziałach czekają na Ciebie różne niespodzianki. W ostatnim przedziale przed "czekpointem" dwóch gości schowa się za siedzeniami. Obaj mają "Flack Jack". Najlepiej nie wchodź do przedziału zanim ich nie zabijesz strzelając w "łeb". (...) W kolejnym przedziale nastąpi wybuch. Na dół zeskoczą dwaj ze strzelbami. Pozbądź się ich i idź dalej. Zobaczysz dwóch gości przetrzymujących pierwszego zakładnika. Gdy otworzysz drzwi, stań i wyceluj tak, by jednym przesunięciem pada zabić dwóch. Gdy nie zdążysz, jeden z nich zabije zakładnika i zaczniesz od poprzedniego "czekpointu". Wyceluj w głowę pierwszego. Naciśnij na broń maszynową i od razu kieruj w głowę drugiego. Gdy ich zabijesz, podejdź do hostessy. Uwolnij ją. Zaliczysz "czekpoint". Idź dalej. Zobaczysz filmik, na którym "Mara Aramov" ucieka, a dwaj goście biegną w Twoim kierunku. Schowają się oni za siedzeniami. Gdy im strzelisz w głowy, idź dalej. Zaliczysz "czekpoint". Omijając kilka przedziałów dojdziesz do takiego, w którym zobaczysz następnego gościa, którego musisz uwolnić. Podejdź blisko... (...) W jednym z przedziałów znajdziesz skrzynię z "Explosives". Zabierz ładunek. Podłóż go pod drzwi. Uciekaj do tyłu. Gdy nastąpi wybuch, wróć do miejsca, gdzie podłożyłeś ładunek. Zobaczysz teraz Marę Aramov, która przystawiła spluwę do głowy zakładniczki. Nie zbliżaj się, bo ją zabije. Cała zabawa polega na tym, że musisz wskoczyć na górę metra i za pomocą broni, która prześwituje przez budynki oraz metal, zabić Marę Aramov. Ta broń znajduje się w przedostatnim przedziale metra. Gdy ją zabijesz. □

Gamera

SEANS 10

Kącik DVD

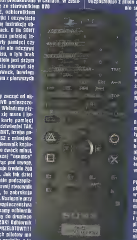
myszaq@psxextreme.pl

MYSZAQ: Welcome! Truisiulu! Mamy jubileusz - oto 10 kącik DVD! Czas na refleksje, długie wspomnienie, huczną fetę... Taa, pewnie! Przyznam szczerze, że tak jestem w bieżącym miesiącu zawalony wysypem gier na PS2, że jako odtwarzacz DVD to konsola niezbyt się u mnie wysłużyła. Przynajmniej w tym miesiącu... A trzeba przyznać, że miesiąc był dobry, szczególnie dla fanów mocniejszego kina! W chwili obecnej mogę w końcu zacząć szokującą, przynajmniej wizualnie, "Celę" (ciekawe kiedy Britney zdecyduje się wyżerać ludziom mózgi), nieźle wkręcające "Oszukać Przeznaczenie", a także "Desperatów" (znów Benicio Del Toro, znów sporo strzelania i duuuużo przemocy), "Co Kryje Prawda" (mroczny Harisson Ford? Niemożliwe!), czy naprawdę ostrego (gwałty, kanibalizm) "Tytusa Andronikusa" z Anthony Hopkinsem w roli głównej. Jest co oglądać. W ogóle, patrząc na premiery i poczynania dystrybutorów, można zaobserwować powolne upowszechnianie się nośnika DVD w Polsce. Jeszcze dwa, trzy lata i zacznie zdecydowanie wypierać kasety VHS. I bardzo, bardzo dobrze - w końcu kto lubi, przed oddaniem do wypożyczalni, przewijać taśmy? Oke, oke! □ [myq]

PILOT SONY SCPH-10172 - TEST

Witam! Dzisiaj odbiorę trochę chleba z ust zgRed.jów z działu testów, gdyż w "Kąciku DVD" przygotowałem bardzo obszerny test oryginalnego pilota SONY. Na długo przed premierą PS2 w jej kierunku padały zarzuty, że nie spisze się jako odtwarzacz DVD. Jedni wytykali brak pilota, inni narzekali na słabszą jakość odtwarzanych filmów. Zagorzali fani bronili roli PS2 jako konsoli do gier oraz jako odtwarzacza DVD - i bez wątpienia mieli całkowitą rację, co ostatecznie udowodniło ukazanie się na rynku pilota firmowanego przez SONY.

Urządzenie które jest rozprowadzane przez SONY Poland ma symbol SCPH-10172 i jest produkowane w Chinach. W zestawie otrzymujemy płytę ze sterownikiem DVD Player w wersji 2 10E, odbiornikiem podczerwieni, 2 bateryjki i oczywiście sam pilot, oraz obszerną instrukcję obsługi w siedmiu językach. O ile SONY Poland nigdy nie załącza polskiej instrukcji obsługi do karty pamięci czy kontrolera i tak boleśnie nie odczuwa się braku jakiegoś opisu, o tyle brak polskiej instrukcji do pilota jest dużym minusem. Może sytuacja poprawi się przy następnych dostawach, bowiem pilot do testów był jednym z pierwszych w Polsce.



Instalację pilota musimy zacząć od aktualizacji sterownika DVD umieszczonego w pamięci konsoli. Wkładamy płytę do napędu, wczytuje się menu i kopiujemy sterownik na kartę pamięci PS2. Już widzę Wasze zdziwienie! TAK, aby korzystać z pilota SONY, trzeba posiadać kartę pamięci PS2 z zainstalowanym sterownikiem. Sterownik kopiuje się dosyć długo, około dwóch minut. A to dlatego, że na naszej "osemce" zajmuje aż 2,2 MB! Biorąc pod uwagę, że Save gry na PS2 zajmuje średnio 200 kB - jest to dosyć dużo. Jak tak dalej pójdzie i każde urządzenie podczepiane do PS2 będzie miało swój sterownik wrzucany na Memorkę, to zabraknie miejsca na Save'y gierek. Następnie przy wyłączonej - w celu bezpieczeństwa portów - konsoli podłączamy odbiornik IR. Odbiornik wczepiamy do drugiego portu kontrolera. I tu SZOK! Odbiornik podczerwieni NIE JEST PRZELOTOWY!!! Mnóstwo nieoryginalnych pilotów ma w komplecie przelotowe czujniki, a tu TAKA plama. No cóż... Na szczęście jest to jedyna poważna wada pilota, teraz już tylko same plusy:)...

Wygląd pilota nie budzi zastrzeżeń, macie go na zdjęciu w prawdziwych wymiarach. Grubość to około 15 mm, jest też bardzo lekki. Jeśli macie sprzęt SONY w domu, to wiecie, że jest on zaopatrywany w porządnie wykonane piloty. Klawisze są gumowe, miłe w dotyku, ich rozmieszczenie i rozmiary są dopasowane nawet dla osób o dużych palcach. Trochę wątpliwości budzi we mnie rozkład klawiszy przewijania szybkiego i zwolnionego filmu. Jak dla mnie powinny być one umieszczone pod klawiszami PLAY, PAUSE i STOP. U góry pilota same nowości - coś, czego nie ma joypad: klawisze numeryczne, klawisz TIME, A-B, SHUFFLE, PROGRAM. Centralną częścią pilota są klawisze kierunku i Enter. Na samym dole przyciski L i R1 - 3 oraz START i SELECT.

Co daje nam nowy sterownik DVD i pilot w porównaniu z joypadem? WYGODĘ! Nie trzeba gnać do konsoli, gdy zabraknie browaru na stole podczas oglądania filmu. Kulturalnie pauzujemy film z pilota, idziemy do lodówki, wracamy, rozsiadamy się - i start. Co jeszcze? Po pierwsze możliwość szybkiego wywoływania scen filmu przez klawiaturę numeryczną na pilocie. Wystarczy wpisać numer sceny i następuje przeskok. Trwa to o wiele krócej niż ta sama operacja wykonywana z joypada. Po drugie przycisk TIME daje nam możliwość wywołania na ekranie telewizora czasu trwania filmu, każdej ze scen, czasu pozostałego do końca filmu lub sceny. Bezpośrednio z pilota możemy też zaprogramować odtwarzanie scen w żądanej kolejności. Nowością jest funkcja klawisza A-B. Umożliwia on ciągłe powtarzanie fragmentu filmu "zaznaczonego" przez widza. Czyli naciskamy klawisz pierwszy raz i mamy punkt A, po dotarciu filmu do interesującego nas fragmentu naciskamy klawisz drugi raz i mamy punkt B - w ten sposób zapętlamy kawałek filmu przeznaczony do głębszej analizy, np. w filmach przyrodniczych:). Klawisz SHUFFLE pozwala nam odtwarzać film z losowo wybraną kolejnością scen. Osobiście bardzo denerwowała mnie jedna prędkość szybkiego podglądu filmu. Klawisze SCAN oddają do dyspozycji 3 prędkości przewijania na podglądzie w przód i w tył filmu.

Dzięki dużemu, estetycznie zaokrąglonemu nadajnikowi IR na pilocie, praktycznie nie ma miejsca z którego pilot nie chciałby działać. Nawet stojąc z boku konsoli, nie ma problemu z jej obsługą. Co do odległości z jakiej działa pilot, to maksymalna jaką sprawdziłem to 8 m, a dalej - musiałbym lewitować za oknem.

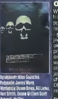
Pilot działa także w trybie odtwarzania płyt audio CD, ale tylko w podstawowym zakresie. Nie ma dostępu do żadnej z zaawansowanych funkcji pilota, możemy wystartować i zatrzymać płytę, a poprzez klawisze L i R1 - 2 przerzucać i przewijać ścieżki audio. Oczywiście pilot nie nadaje się do grania w większość gier (ze względów technicznych nie może jednocześnie nadawać paru sygnałów np. skrętu i gazu), więc jeśli ktoś myślał, że zaszaleje sobie w GT3 z odległej kanapy z pilota, musi raczej poszukać bezprzewodowego pada.

Tak na marginesie: wydaje mi się, że powinni znaleźć się "hakerzy" i odpowiednio przerobić sterownik odtwarzacza DVD tak, aby usunąć blokadę regionów:).

Ogólnie pilot SONY wypada znakomicie! Wykonanie, funkcje, przydatność na piątkę z plusem! Jeśli ktoś, tak jak ja nie może patrzeć na mini piloty-jajka wypuszczone przez innych producentów, to śmiało może biec do najbliższego sklepu SONY z gotówką w kieszeni. Sugerowana cena SONY Poland wynosi 159 zł. □ [puulb]

Za udostępnienie sprzętu do testów dziękujemy firmie: "ALL-TECH BIS" Zielona Góra, ul. Kupiecka 22, tel. 683241758, 683241047

OSZUKAĆ PRZEZNACZENIE / FINAL DESTINATION



Dystrybutor: Kino Świat Int.
Reżyseria: James Wong
Występują: Devon Sawa, Ali Larter, Kerr Smith, Seann William Scott
Gatunek: thriller
Dźwięk: Dolby Digital 5.1

Wyobraź sobie, że dostrzegasz śmierć... Widzisz jej cień w zbyt głośno pracującym wirniku wentylatora, kilku słowach wydartych z gazety, rozkładówce na lotnisku... Czy uwierzyłbyś we własne przeczucia i np. zaalarmował wszystkich pasażerów w samolocie, krzycząc że ten zaraz wybuchnie, czy może jednak dał na wstrzymanie i zignorował dziwne myśli? Taki właśnie dylemat ma Alex - główny bohater filmu "Oszukać Przeznaczenie"... Dylemat ów przeradza się w niezłą jazdę, kiedy jego przeczucia zaczynają się sprawdzać. Jazda przeradza się w okrutną wyliczankę, kiedy okazuje się, że uratowani ludzie giną po kolei - i to w bardzo wymyślny sposób. Wyliczanka zaś przeradza się w morderczy wyścig, gdy... Huh, trzeba przyznać, że film swoim klimatem wkręca ostro - nocny seans na dobrze ustawionym kinie domowym może szarpnąć nerwy. Efekty dźwiękowe świetnie budują napięcie i atmosferę zbliżającego się, nieokreślonego zagrożenia. Jeśli zaś chodzi o krwawe sceny - na tak zróżnicowane i efektownie zaplanowane sposoby chyba w filmach jeszcze nikt nie ginął! Wprawdzie klimat poważnego thrillera pod koniec filmu, zbyt mocno przechodzi w stronę wesołej makabry, ale nie zmienia to faktu, że ta edycja DVD warta jest tyknięcia... Dla klimatu, bo dodatki, choć sporo, to jednak nie elektryzują! Ale wycięte kawałki warto przejrzeć ☐ [myq]

Dodatki: biografie aktorów i realizatorów, wywiady z twórcami filmu, materiał dokumentalny, zwiastuny, sceny wycięte

8

CELA / THE CELL

Dystrybutor: Kino Świat Int.
Reżyseria: Tarsem
Występują: Jennifer Lopez, Vincent D'Onofrio, Vince Vaughn, Jake Weber, Dylan Baker
Gatunek: thriller
Dźwięk: Dolby Digital 5.1

Mroczny film na wzór "Milczenia Owiec" ze słodką Jennifer Lopez? Szczerze powiem, że z jednej strony nieco mnie to zaintrygowało, z drugiej lekko się uśmiechnąłem. A jednak "Cela" ma coś w sobie... Ten film jest chory, zwyrodniały... Ktoś się obruszy, ktoś (hmmm...) wesoło zamlaszcze! Akcja rozgrywa się równolegle na dwóch płaszczyznach: w realnym świecie, gdzie FBI dopada sadystycznego psychopatę (na skutek tego "dopadnięcia" kolo przechodzi w stan śpiączki) oraz w surrealistycznych przestworzach, wykreowanych przez mózg owego czubka. Łącznikiem między nimi jest piękna Jennifer, która jako pani psycholog (za sprawą nowoczesnej technologii) stara się wyciągnąć z umysłu mordercy miejsce uwięzienia ostatniej ofiary. A taka podróż w ciemne i zwyrodniałe zakamarki ludzkiej świadomości nie jest bezpieczna. Doskonale obrazują to przepiękne scenerie przedstawiające świat koszmarnych wizji psychopaty. No i te demoniczne kostiumy pani Lopez! Muszę powiedzieć, że takie połączenie robi ogromne wrażenie (scena rozczłonkowania żywego konia to ostra rzecz!), mocno podciągając raczej słabe walory samej fabuły. Ocenę podwyższa także ciekawy materiał wrzucony na płytkę - szczególnie polecam 20 minut wyciętych scen, czy obszerny dokument o samych efektach wizualnych. Mocne kino, głównie za sprawą samego obrazu, niemniej mocne. Bo czy powolne wyciąganie z żywego człowieka 2 metrów jelit to spacerek po parku?! ☐ [myq]

Dodatki: wycięte sceny, dwa filmy z planu zdjęciowego, filmografie aktorów i twórców, zwiastuny kinowe, programy interaktywne

8-

BRACIE GDZIE JESTEŚ? / O BROTHER WHERE ART THOU?

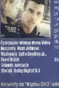
Dystrybutor: ITI HOME VIDEO
Reżyseria: Joel&Ethan Coen
Występują: George Clooney, John Turturro, Tim Blake Nelson, John Goodman, Holly Hunter
Gatunek: komedia
Dźwięk: Dolby Digital 5.1

Makabra, groteska i dużo czarnego humoru - z tego zasłynęli bracia Coenowie. Ich "Fargo" zostało kilka lat temu obsypane Oskarami, a i wcześniejsze filmy pokazywały talent owych kolesków, ukierunkowany właśnie w tę stronę. Tym bardziej więc się zdziwiłem, kiedy ich najnowsze dzieło "Bracie gdzie jesteś?" okazało się komedią, rzekłbym rodzinną... Jak by tego było mało - dużo tu przesłanek religijnych, tanecznych układów choreograficznych i śpiewania (to prawie musical!). Nie powiem, dzięki temu film mocno odbiega od standardowych schematów, postacie głównych bohaterów wypadają ciekawie, ale... halo! Nie tego po Coenach się spodziewałem... Jedynie motyw z krową potrąconą przez samochód (trochę nieuzasadnionej przemocy i już nie jest tak "rodzinnie", ghe, gha!) oraz samo zakończenie przypominają, kto pisał scenariusz/czuwał za kamerą. Bo tę opowieść o trzech zbiegach z więzienia (świetnie wygadany Clooney, niezbyt rozgarnięty Turturo i kompletnie już debilowaty Nelson), którzy przedzierają się przez południe Ameryki z czasów niewolnictwa, zabobonów i pierwszej elektryczności, mimo ciekawych zdjęć, robi się po prostu nudna! A sama postacie filmu nie pociągną! Niby jest śmiesznie, ale tarzać się nie będziesz... Jakby Coenom zabrakło zdecydowania. Zresztą to samo tyczy się materiałów dodatkowych - ani ziębią, ani grzeją - są i tyle. Mogło być zdecydowanie lepiej ☐ [myq]

Dodatki: film dokumentalny o kulisach produkcji, porównanie szkiców z gotowym obrazem, teledysk do piosenki śpiewanej przez "Chłopców z mokradeł", zwiastun kinowy

6-

STOPIEŃ RYZYKA / CHILL OUT



Dystrybutor: Warner Home Video
Reżyseria: Hugh Johnson
Występują: Cuba Gooding Jr., Skeet Ulrich
Gatunek: sensacja
Dźwięk: Dolby Digital 5.1

Gdy wojskowa agencja w trakcie eksperymentów nad super bronią (galaretkowata maź nazwana "Elvis") puściła buraka, tj. wskutek niekontrolowanej eksplozji zginęło wielu wojaków, a i wyspa zmieniła się nie do poznania), ktoś musiał za to beknąć. Za kozła ofiarnego upatrzono wzorowo prawiącego honory generała, którego wpakowano na 10 lat do paki. Siedząc pod kluczem, wkurzony na obrót sytuacji, zdesperowany postanawia przejść na "drugą stronę". Knuje plan wykradnięcia Elvisa i sterroryzowania świata (???). (...) Po odsiadce wychodzi na wolność i likwiduje naukowca odpowiedzialnego za jego tragedię życiową, który jednak zdołał przekazać Elvisa w ręce zaufanego przyjaciela. Ten, w duecie z niezbyt bystrym sprzedawcą lodów (Cuba Gooding Jr.), stawia czoła natrętnemu generałowi. (...) Niby to film akcji, niby komedia (niezbyt wyszukane gagi), co ogólnie wypada blado. Podobnie zresztą jak fabuła, która trąci kiczem, a i niezbyt przekonujące są efekty specjalne. Na domiar złego Cuba prawdopodobnie przechodził kryzys duchowy, bowiem wykreowana przezeń postać lodziarza jest bez charyzmy. Ponoć z braku laku... na szczęście rynek DVD obfituje w premiery. Aha, materiały dodatkowe w ilości śladowej (☐ [hiv]

Dodatki: zwiastun, efekty specjalne

5+

NEWS

■ W Stanach ma się właśnie ukazać druga część całkiem nieźle nakręconej komedii z Jackie Chanem pt. "Rush Hour 2" (H. moim zdaniem - średniak...). Co ciekawe, na tej płytce DVD znajdą się obszerne materiały (m.in. najnowszy trailer) z bardzo przez wszystkich oczekiwanej trylogii "Władcy Pierścieni"... Ja już z tego powodu łyknąłbym to wydanie. Ciekawe, czy w Polsce doczekamy się takiej edycji DVD... [myq]

■ Tymczasem nasi dystrybutorzy planują już niebawem dać nam możliwość obejrzenia w domu dwóch całkiem świeżych, kinowych hitów. Otóż na początku grudnia na DVD prawdopodobnie ukaże się "Niezniszczalny" z Bruce'em Willisem, a chwilę później ostro wkroczy "Hannibal". Może być ciekawie. [myq]

■ Rewolucyjny "Memento" powinien właśnie debiutować w Stanach w formacie DVD... Film jest naprawdę zaskakujący i świeży (sposób przedstawienia akcji powala) o zakończeniu ostro daje po głowie, więc może i u nas w końcu pojawi się ten obraz. Nie mówię, że od razu na DVD, ale może chociaż w kinach! [myq]

■ W grudniu do polskich wypożyczalni mają trafić m.in. filmy: "U Progu Sławy" (inteligentna komedia o kulisach życia gwiazd rocka) i mocny thriller z J. Reno zatytułowany "Purpurowe Rzeki". Tym razem "Leon" wciela się w rolę policjanta. Warto będzie to zobaczyć. [myq]

■ W chwili gdy czytasz te słowa, na polskim rynku powinien być również dostępny "Tytus Andronikus" z niezapomnianym Anthony Hopkinsem w roli głównej. To dość odważna ekranizacja jednego z szekspirowskich, krwawych dramatów, łączy czasy starożytnego cesarstwa rzymskiego i współczesną technikę (zamiast rydwanów mamy motory!). Jazda jest więc konkretna. No i Hopkins znów je ludzkie mięso! [myq]

■ W połowie grudnia na płyty DVD trafił film "Porachunki" - wcześniejsze dzieło reżysera rewelacyjnego "Przekrętu". Klimat czarnej, angielskiej komedii, mocne teksty i sporo przemocy - to wizytówka obu filmów. No i obsada jest podobna (tym razem znanym nazwiskiem zamiast Pitta jest Sting). Czy już widzę chętnych na tego typu rozrywkę? [myq]

■ Właśnie ukazała się kolekcjonerska edycja trylogii "Ojciec Chrzestny". Pudełka wyglądają świetnie - błyszczące nadruki, wielkie zdjęcie Ala Pacino i Marlona Brando na okładkach. Do tego sporo dodatków (m.in. wycięte sceny, materiały dokumentalne o kulisach produkcji, filmografie). Zwróć więc uwagę, gdy będziesz w wypożyczalni. [myq]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnili: Media Markt Czeladź, ul. Będzińska 80, telefon: (032) 76 39 999

Pila

Wstęp będzie krótki... [...] Ostrzegałem :) [Ściera]

P.S. Za miesiąc KILu pisze wstęp, żeby za łatwo nie miał :)

KIESZONKOWIEC 04

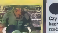
Kącik GBA

sciera@nsxextreme.pl

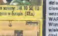
GAME BOY ADVANCE

PIGUŁA 'NIUSOW'

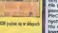
InterAct wypuścił specjalną, przeznaczoną dla GBA wersję GameSharka. Co ciekawe, ręczne wpisywanie kodów nie jest już konieczne, wystarczy podpiąć urządzonko do PeCa, połączyć się ze stroną www.gameshark.com i podać tytuł gry, reszta zrobi się sama) Cena - około 40 USD Hmm... [KILu]



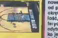
Boxing Fever Footage to kolejna z "wielkich" gier na GBA. Warto się nią zainteresować chociaży ze względu na nietypowe podejście do tematu boksu: otóż otoczenie przedstawione jest w niej z oczu naszego bohatera, czyli w trybie FPP. Grafika - mimo za 20 - prezentuje się pięknie: wielowarstwowe, skalowane tła oraz postacie wyglądające jakby były wykonane w technologii cel-shading. Zresztą popatrzcie na screeny (co tam screeny, JAK TO SIĘ RUSZA!). W chwili gdy czytacie ten tekst, gra powinna być już dostępna w Europie. [KILu]



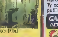
Twórcy SILENT HILLu ogłosili, że pracują nad pierwszym tenisem na GBA. Mimo że grafika na pierwszy rzut oko jest bardzo 'dziecinna' (przypomina PSX'owy SMASH COURT) temat potraktowano bardzo poważnie. Wśród ok. 20 zawodników znajdą się także gwiazdy, jak Martina Hingis, Monica Seles czy Serena Williams (a gdzie Kurnikowa?) a walka odbywać się będzie na 10 kortach rozmieszczonych w różnych częściach świata. POWER PRO TENNIS - WTA TOUR EDITION pojawi się w sklepach w pierwszym kwartale 2002 roku. [KILu]



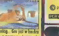
Następna advance'owa sportówka to firmowany przez ACCLAIM, NBA Jam 2002 - koszykówka z serii "dwóch na dwóch". W wersji na GBA zobaczymy 29 drużyn, ponad 140 licencjonowanych zawodników, sześć trybów gry i masę sekretów do odkrycia. Wszystko byłoby w porządku, gdyby nie pewien drobiazg - nie będzie trybu Multiplayer(Premiera w USA - grudzień. [KILu]



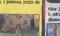
UBI SOFT ujawniło nieco informacji na temat advance'owej wersji PLANET OF THE APES. Gra ma być nietypową platformówką 2D z elementami przeniesionymi żywcem z takich klasyków, jak 'Flashback', PRINCE OF PERSIA czy "Another World" (popatrzcie na obrazek!). Jak więc obok elementów czysto zręcznościowych spodziewać się możemy wielu zagadek logicznych. Premiera w USA jeszcze w tym miesiącu. [KILu]



GRAPHIC STATE GAMES pracuje nad pierwszą W PEŁNI trójwymiarową grą na advance'a. STARFIGHT to krasiczna strzelanina bardzo przypominająca SNES-owy Star Fox - siedzimy za sterami myśliwca przyszłości i siejemy trzodę latając tuż nad powierzchnią planety. Wektorowa grafika, mimo że surowa, prezentuje się całkiem nieźle, podobnie jak trójwymiarowe modele statków. Ciekawe, jak będzie z płynnością. Gra jest w bardzo wczesnej fazie produkcji i ukaże się dopiero w przyszłym roku, z pewnością jeszcze nie raz o niej napiszemy. [KILu]

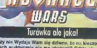


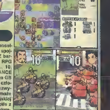
Wiadomo w końcu co nieco na temat pierwszej produkcji ENIX na GBA. Gra nazywa się TORHERO 2 i jest kolejną częścią serii Dragon Warrior. Z ciekawostek warto wymienić generowane losowo podziemia, dzięki którym nawet przechodząc grę wielokrotnie nie będziemy wiedzieli czego się spodziewać. Datę japońskiej premiery ustalono na 20 grudnia, wersja europejska nie została jeszcze potwierdzona. [KILu]



DRIVER to najnowsze wyścigi na GBA, tworzone przez CRAWFISH INTERACTIVE. Gierka bazuje na filmie z Sylvestrem Stallone i - podobnie jak on - ma szansę by stać się przebojem. Grafika, mimo że nie jest trójwymiarowa, wygląda bardzo ładnie, jest szczegółowa, a całość porusza się bardzo płynnie i szybko. Liczby: 6 teamów, 12 kierowców, 8 tras, Multiplayer dla 4 Graczy wymagający tylko jednego carta i maksymalna prędkość w okolicach 200 mph. Nowość? Konieczność pomagania koledze z drużyny. Gra ukaże się na przełomie listopada i grudnia. [KILu]

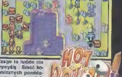
A jednak... Gierа SONIC THE HEDGEHOG ADVANCE (tytuł roboczy) niesamowicie szybki dwuwymiarowy Sonic z grafiką godną kieszonsolki nowej generacji będzie już w grudniu. Co jeszcze? Dobrze znany bonusowy pinball, etapy z pseudo trójwymiarową grafą (a'la IRIDION), dwa zupełnie nowe tryby przeznaczone do gry Multiplayer (Chaos Emerald Hunt i Battle) oraz... współpraca z SONIC ADVENTURE 2 (GC). Zwierzątka Chao znalezione podczas gry na "dużej" konsoli będzie można przenieść na GBA i hodować na zasadzie podobnej do Tamagotchi, a następnie - po wyszkoleniu - wystawić do wyścigów lub innej mini gierki, przetransformować z powrotem na GC lub wymienić z kolegą w celu uzyskania niedostępnych w inny sposób przedmiotów. Zapowiada się nieźle! [KILu]





Turáwka ale jaka!

Czy nie Wydaje Wam się dziwne, że na kieszonsolkach praktycznie nie ma strategii? Gdzie nie spojrzeć - platformówka, wyścigi, strzelanina... Z bardziej ambitnych gier jedynie oldschoolowe RPG cieszą się sporą popularnością. Do czasu... 10 września w USA ukazała się perełka: ADVANCE WARS - strategia turowa, następca stareńkiego GB Wars. Uhh, jaką to ma grywalność! I to mówi człowiek, który na brzmienie słowa 'turówka' zazwyczaj reaguje głębokim 'pff...'. Ale jak to się może nie podobać? Prześliczna oprawa i głębia, jakiej pozazdrościć mu mogą niektóre podobne szpile z PieCa! Na początku mamy Tutorial: 15 zróżnicowanych misji, podczas których poznajemy wszelkie aspekty gry, dopiero po jego ukończeniu uzyskujemy dostęp do kampanii. Tu nasza taktyka jest na bieżąco oceniana przez konsolkę i czym lepiej gramy, tym więcej rzeczy uda nam się odkryć: bonusowe mapy, nowe tryby gry, ukryte postacie. Do naszej dyspozycji oddano ok. 20 typów jednostek, od piechoty lekkiej po transportery i bombowce, od wyrzutni rakiet po niszczyciele i okręty podwodne, każdy opisany takimi parametrami, jak energia, pole rażenia, wytrzymałość, ilość paliwa itp. Nie zapomniano także o budynkach i zmiennych warunkach atmosferycznych. Co dalej? Save w dowolnym momencie, intuicyjne sterowanie, bonusowy edytor map, Multiplayer wymagający tylko jednej konsolki, doskonała muzyka... DOŚĆ! Lepiej będzie, jeśli powiem wprost - AW to najlepsza gra na GBA. A Ty co tu jeszcze robisz? Marsz do sklepu!□ [KILu]



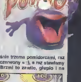
GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** INTELL SYS STRATEGIA TUROWA

9 9 10 **9+**

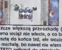
pytasz? a kopsz w ryja?

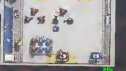
PERYFERIA:

Dziwny jest ten świat



Czego to ludzie nie wymyślą. Sześć kosmicznych pomidorów jedzie na 'wózku' ulicą, do przodu ma się rozumieć, i strzela "sobą" do pomidorów przed sobą, co by je zlikwidować, a tym samym oczyścić drogę, zebrać bonusy i inne ważne syfy. Zasada jest prosta: czerwony tomato likwiduje czerwonego, granatowy - granatowego. Z początku myślałem, że gra jest głupia do bólu, ale pomyliłem się. Jest chora, ale jednocześnie wciągające, bo strzelając jednocześnie trzema pomidorcami, raz coś likwidujemy (czerwony + czerwony = :), a raz stawiamy jeszcze większą przeszkodę (np. czerwony + granatowy). Brzmi to zawile, głupio i na pewno wciąż nie wiecie, o co biega.. Ja zresztą do końca też, ale wcale się tym nie martwię, bo nawet nie wiem czy HOT POTATO zaliczyć do strzelanin, czy gier logicznych □ [Ściera]





GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** BAM LOGICZNA (?)

5 7 5 **5+**

co to? kto to?

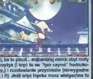
PERYFERIA:

Piła

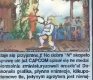
STREET FIGHTER II TURBO REVIVAL

Nawalanie na małym ekranie

Sho-ryu-ken! Sonic-Boom! Yep - CAPCOM uderza z serią STREET FIGHTER na ADVANCE'a! Na dobry początek leci stary, dobry SSF2 TURBO z dopiskiem REVIVAL. Zatem mamy pierwszy test klasycznego mordobicia na GBA i niestety trza powiedzieć, że nie jest on idealną maszynką do tego typu gier. Mniejsza o to, że 4 przyciski wymuszają pewne uproszczenia w wykonywaniu ciosów (normalnie SF wykorzystuje ich



6), bo to pikuś... najbardziej mierzi zbyt mały krzyżyk (i kręć tu na "tym czymś" hadoukeny,) i rozstawienie przycisków (niewygodne L i R). Jeśli więc łapska masz wielgachne to wiedz, że dłuższe sesje z SF mogą być wpieniające.. I tu przyda się nakładka sztucznie zwiększające rozmiary kontrolera - z czymś takim gra się znacznie lepiej, kręcenie znów



staje się przyjemne;)! No dobra "N" skopało sprawę ale już CAPCOM spisał się na medal. Normalnie zminiaturyzowali arcade'a! Doskonała grafika, płynna animacja, kilkupoziomowe tła, jedynym zgrzytem jest nienajlepszej jakości muzyczka (piszczy, a nawet rzęzi.) Niektóre "stejdże" zmieniono na znane z innych SFów, jest np. plansza Ryu z SF3 3rdS i parę aren z SF ALPHA 2. Zastosowano tu też system punktów z CAPvsSNK, gromadzenie których daje dostęp do nowych trybów, minigierek itp., co oczywiście zyluje żywotność. No i tryb VS (jest, a jakże!) - trzeba mieć jednak dwa carty... ale coś mi się zdaje, że jak zobaczysz grę w akcji to i tak będziesz chciał mieć własny egzemplarz:) [kujot]

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** CAPCOM BIJATYKA

8 6 8 **8**

najlepsza bijatyka na HH — niewygodne sterowanie

PERYFERIA

WYMIANA GIER...

Wymienię grę TONY HPS 2 na CASTLEVANIĘ lub SUPER MARIO KART. Tylko Łódź i okolice. tel (042) 659-34-23, w godz. 15-16.30; Kamil.

JURASSIC PARK III Park Builder

Znieś jajo

Kilka gier o Parku Jurajskim już było - raczej średnio udanych, totaż nie ma się co o nich rozpisywać. Tym razem w gadzi biznes wkracza KONAMI, uderzając ze... strategią ekonomiczną. Jeśli kojarzysz THEME PARK, to jesteś w domu. W JP:PB Gracz staje się właścicielem tytułowego obiektu. Stawia kawiarnie, sklepy z pamiątkami i hotele, wszystko w celu nabicia kabzy. Ta kończy się szybko - wszak park trzeba utrzymać w należytym porządku, drzewka zasadzić, wreszcie wysłać ekspedycję badawczą na któryś z kontynentów, co by jakieś kody DNA dinozaurów znaleźli. Gdy im się to uda, naukowcy zajmą się ich odpowiednią obróbką genetyczną, wkrótce potem wytworzą jaja, z tych z kolei wyklują się dinozaury. A stwory te są głównym magnesem parku - umieszczone w specjalnych boksach przyciągają do siebie gapiów. Bywa jednak, że gdy zagryzają siebie wzajemnie, lub - co najgorsze - wydostają się na wolność, co kwituje bezlitosne "Game Over". Tytuł godny uwagi, wykonany z polotem. Wkurzać może jedynie beznadziejna muzyka i pokemonowy motyw zbieractwa (blisko 150 dinozaurów do wyhodowania). Mimo wszystko polecam □ [koso]

01 09 02
417998
It's the same old thing

01 10 04
427973
Construct a vehicle
Costs per block

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** KONAMI STRATEGIA

7 5 8 **8-**

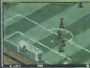
rozbudowanie — muza

PERYFERIA

European Super League

Pierwsza "kopana" na GBA

EUROPEAN SUPER LEAGUE to pierwsza piłka nożna, której dane było pojawić się na GBA. W grze dostępnych jest 12 klubowych drużyn europejskich, które posłużą nam do rozegrania meczu towarzyskiego, ligi (2 grupy po 4 drużyny) albo trybu Arcade. Przed każdym meczem możemy pozmieniać ustawienia i skład własnej drużyny. ESL przyzwoicie prezentuje się tak od strony graficznej, jak i dźwiękowej. Kibice drą japy, podczas gdy sympatyczne prawie-sensible'owe chłopki koszą się po łydkach:) Niestety, gra nie jest rewelacyjna - choćby ze względu na skromną liczbę kombinacji (strzał i podanie), po części ze względu na ograniczenie konsolki (zbyt mało guzików), na domiar złego nie można w ESL grać w więcej niż jedną osobę. Średniak □ [Loki]



GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** UBI SOFT SPORTOWA

7 8 6 **6**

piłka nożna — prostota

PERYFERIA

denki BLOCKS!

Logiczny wypas

Utarło się w branży, że nie da się zrobić gry logicznej nie opartej o motywy TETRISa. Podobnie jest z DENKI BLOCKS! (tytuł, który był na tegorocznym ECTS bardzo chwalony i choćby dlatego warto nań zwrócić uwagę). Mamy małą planszę, 16x16 pól. Mamy również kolorowe klocki - rozsypane po arenie w różnych kolorach i ułożeniach. Zasadniczym celem jest sprawienie, by połączone zostały wszystkie klocki danego koloru. Co by nie było nudno - bywają też "misje", w których musisz elementy z "rozsypanki" ułożyć w z góry narzuconej konfiguracji, co jest zadaniem trudniejszym, acz sprawiającym większą satysfakcję. Opisywania sposobu przesuwania klocków się nie podejmę, sam zrozum...). Do wyboru jest trening, turniej (ot, taka "kariera") i seria wyzwań dla prawdziwych wymiataczy, gdzie kombinować trzeba jeszcze intensywniej. Prawdziwa emocje pojawiają się przy Multiplayerze - ów tryb rządzi! Gramy na jednym GBA - po kolei. Pozostaje mi tylko polecić Wam DB!, bo to tytuł żywotny (wiecie - kompletowanie jakichś poplerdółek, bonusów itd.), zakręcony i do myślenia (wiem, że to boli, ale się nie zniechęcajcie). Świetna gra!□ [koso]

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** DENKI LOGICZNA

7 7 8 **8**

multiplayer

PERYFERIA

ROUND 38
Kącik BIJATYK

kali@psxextreme.pl

HEJOOO!!! Uff - jaki ścisk. Jak widzicie, numer pęka w szwach - podczas przygotowywania magazynu z dnia na dzień okazywało się, że zaczyna brakować miejsca. Z tego powodu wyleciał opis do TTT (będzie w przyszłym miesiącu - szykujcie się na POTĘŻNĄ ilość tekstu o Hwoarangu!), a "Kącik bijatyk" został ograniczony do dwóch stron. Zabrakło miejsca na jakiekolwiek wyniki Tekken Bug Tournament, listy, czy też sprawę kapusty. Jednak co się odwlecze, to nie uciecze - czy jak to było:). UWAGA: szykują się dwa turnieje:

1) T3 - w Limanowej (woj. Małopolskie), 24.11.01 r., w klubie Nostalgia (na mieście są plakaty) - od 10.00 do 18.00 (później jest impreza!). Zwycięzca otrzymuje 50 puszek piwa (II miejsce = 30 puszek, III = 20:).

2) TTT - AUTOMATY - w Zakopanem, w salonie na Krupówkach obok McDonald'sa. 30.11.01 r., start o 10.00; zapisy pod numerem 0603 487 158

kontakt - e-mail: kali@psxextreme.pl List - adres Redakcji wraz z dopiskiem "Kącik bijatyk" tel.: 0501 391 911

TEKKEN 4

Wszystko już zostało upewnione. Jak się okazało, owe wcześniej publikowane plotki odnośnie obsady w TEKKEN 4 potwierdziły się w 100%. Oto i ostatni zawodnicy wypuszczeni w Time Release.

KUMA

Po przegranej z Paulem Phoenixem w ostatnim Turnieju Kuma zdał sobie sprawę, że utracił kontakt ze swymi zwierzęcymi korzeniami. Tak długo jak był maskotką Heihachiego, nie był w stanie wyzwolić mocy swego naturalnego instynktu i nie miało znaczenia to, że trenował. Zdeterminowany, by wyzwolić swe dzikie instynkty, Kuma zaczął trenować samotnie w górach na Hokkaido.

Życie w dziczy było bardziej brutalne niż jakikolwiek trening, który Kuma odbył z Heihachim. Pomimo tego Kuma kontynuował swój surowy trening, ponieważ napędzała go żądza pokonania Paula. Te wysiłki dały efekty - jego umiejętności wzrosły do tego stopnia, że sam zaczął tworzyć nową, charakterystyczną tylko dla niego technikę ataku.

Nie mógł jednak poradzić sobie z jedną rzeczą - przyzwyczajeniem do oglądania telewizji. Jak tylko często mógł, szedł do pobliskiej wioski i oglądał TV przez okna domów, zaskakując tym mieszkańców.

Po przebudzeniu się z letargu podczas jego drugiego roku treningu Kuma poszedł do wioski jak zwykle pooglądać TV. Kiedy spojrzał przez okno jednego z domów, zobaczył reklamę The King of Iron Fist Tournament 4. Jego instynkty wzburzyły się do walki i skierował swe kroki na miejsce Turnieju. Na Turnieju bez wątpienia będzie Paul, a Kuma jest zdeterminowany, by wreszcie pokonać go.

PANDA

Po ostatnim turnieju Panda towarzyszyła Xiaoyu w powrocie do szkoły (Mishima High School). Od tego czasu Panda przesiedziała dni na wspólnej [illegible] z Ling. Czasami tylko zastanawiała się trochę, co stało się z Kumą, który zniknął po Turnieju...

Pewnego dnia, w dwa lata po ostatnim Turnieju Tekken, Xiaoyu zagubiona w swych podejrzeniach, powiedziała Pandzie o ogłoszeniu The King of Iron Fist Tournament 4. Po wysłuchaniu wątpliwości odnośnie Turnieju i Mishima Zaibatsu Panda postanowiła po raz kolejny zostać ochroniarzem Xiaoyu.

HEIHACHI

Fabuła dotycząca osoby Heihachiego jest doskonale znana - o jego dążeniu do stworzenia nowej formy życia, gonitwie za Devil Gene i odkryciu Kazuyi pisałem już przy okazji ostatniej premiery TEKKEN 4. Po raz kolejny teraz już 75-letni Mishima zajął miejsce final bossa, występując w "pieluchach" stroju sumo (drugim strojem jest stare, znane z T1 i T2 czarne kimono). Oprócz posiadania WGFa i EWGFa - który na CH wybija przeciwnika do góry, umożliwiając juggle. Posiada też jakiegoś nowego opóźnionego Wind Godfista, który jest juggle starterem ZAWSZE, gdy trafi (niezależnie od CH).

Ma też tzw. Diamond Thunder Godfist, który wykonuje się f,N d~DF+1 (tak jak ETGF) - właściwie ma takie same co zwykły TGF, ale jest znacznie silniejszy i ładniej wygląda (czerwone iskry). Death Fist został zastąpiony przez nowy ro-

dzaj "palmy" - a także doszła Double Palm Strike (f+1+2), którą można opóźniać, a także zwiększać siłę uderzenia poprzez przytrzymanie przycisków. Dodatkowo nauczył się reversala na ciosy rękami i ugarniające na mid/high, ale - UWAGA - odbiera on więcej energii Heihachiemu niż przeciwnikowi (a wygląda jak stary reversal). Za to po nim stary Mishima uzyskuje Glowing Fists (tak jak u Jina - coś a'la Kien Tomo Power Up). Ma też dwa nowe wyskoki z [illegible] po Crouch Dashu.

LEE CHAOLAN

Po tym, jak zdradził Heihachiego i stanął po stronie Kazuyi przy okazji The King of Iron Fist Tournament 2, został wyrzucony z Mishima Zaibatsu.

Przez jakiś czas myślał o zemście i całkowicie pochłonęły Lee

W końcu jednak zrozumiał, że nie ma sensu zabijać starego Heihachiego, któremu w najlepszym przypadku zostało najwyżej kilka lat życia. Z takimi wnioskami Lee zdystansował się do walki i przeniósł do posiadłości na Bahamach, by wieść samotne życie.

Pewnego dnia zauważył wielką wyprzedaż majątku i akcji G Corporation. Intuicja Lee podpowiedziała mu, że coś wydarzyło się w obrębie tej firmy. Włamał się do jej sieci komputerowej i uzyskał dostęp do wewnętrznych komunikatów. Dowiedział się, że Mishima Zaibatsu zaatakowało G Corporation i spowodowało znaczne zniszczenia w jej placówkach badawczych.

Uzyskał też informację o tym, że prace Mishima Zaibatsu nad stworzeniem nowej formy życia powinny być ukończone w przyszłym roku. Wychodziło na to, że brakuje im tylko jednego ważnego elementu do końca prac.

I tu, w tak dziwnych okolicznościach pojawia się informacja o czwartej odsłonie Turnieju o tytuł Króla Żelaznej Pięści. Zanikająca w Lee pasja do walki odżywa wraz z jego urazą skierowaną do klanu Mishima. By zapobiec odkryciu jego tożsamości przez Mishima Zaibatsu, Lee zapisuje się na turniej pod fałszywym nazwiskiem, a dodatkowo farbuje swoje srebrne włosy.

W momencie gdy w okienku losowego wyboru postaci pojawia się Combot, Lee odsłania swe prawdziwe oblicze - portret Violeta zostaje zastąpiony portretem Lee. Srebrnowłosy wojownik niczym nie różni się od Violeta - po prostu jest to kwestia stroju, jaki będzie miał w trakcie walki (Violeta wybieramy naciskając prawą ręką lub prawą nogą, a Lee - lewą ręką/nogą).

COMBOT

Combot jest humanoidalnym robotem, którego zgłosił do turnieju zgodnie ze swoim planem Lee Chaolan (Violet). Jest niepodobny do innych robotów - oprócz funkcji motorycznych cechuje go potężna AI (AI - sztuczna inteligencja) umożliwiająca mu perfekcyjne naśladowanie wszelkich ludzkich ruchów, które zarejestrują sensory. Z tą zdolnością Combot jest odpowiednią maszyną od wszelakich prac, od opieki nad dziec-

kiem, dbania o dom, po prac serwisowych do służby wojskowej. Co więcej, ten model Combota jest unikalną wersją przystosowaną specjalnie do walki wręcz. Prace nad nim zostały przyspieszone, by mógł być gotowy na czas rozpoczęcia Turnieju.

Plan Lee Chaolana zakładał, by Combot zapamiętał różne style walki w trakcie postępów w Turnieju. Jego ostatecznym celem było stworzenie najpotężniejszej na świecie broni służącej do walki wręcz, a jednocześnie zdobycie Mishima Zaibatsu przez zwycięstwo w turnieju.

Niestety team developerski nie miał wystarczającej ilości czasu na usunięcie wszystkich bugów w Combocie. W rezultacie pozostało kilka usterek w jego podsystemach pamięciowych, z którymi przystąpił do turnieju. Te usterki ograniczają Combota

do modelu ruchów tylko jednej osoby za każdym razem, kiedy jest aktywny...

Cóż można powiedzieć - NAMCO poleciało sobie w wuja... Combot to nowy Mokujin, który zmieniał styl walki za każdą

rundą - tutaj wylosowany [illegible] ciosów danej postaci obowiązuje przez całą walkę... Bleh. To nie tak jak LOSOWE WYBRANIE POSTACI - tylko zmienia się wygląd zawodnika. No, ale przyznać trzeba, że wygląda on dość ciekawie:)...

KONKURS

Na początek rozwiązanie z ostatniego "TeleExtreme". Wrestlerem, który wystąpił w teledysku [illegible], jest oczywiście THE ROCK (chodziło o utwór "It doesn't matter"). Pierwszymi osobami, które dodzwoniły się i podały poprawną odpowiedź, okazali się: Wojtek Kołacz, Paweł Ryk oraz Szymon "Kalfas" Kowalkowski. Przy okazji [illegible] i odpowiedziami na kilka SMS-ów oraz nagrań ze skrzynki poczty głosowej zaczynających "urwany" i nie podważających tego, czy mój zegarek dobrze chodzi. Dostałem też ciekawego SMS-a od Kiwy'ego: "Kali - życie jest brutalne (próbując dodzwonić się na Twój konkurs straciłem ok. 25 zł!)". Hmmm... Oto nowe pytanie do "TeleExtreme":

ILE WYSZŁO CZĘŚCI SŁYNNEJ BIJATYKI "BODY BLOWS" FIRMY TEAM 17? PODAJ TEŻ PEŁNE TYTUŁY.

Odpowiedzi [illegible] udzielać pod numerem 0501 391 911 - dnia 28.11.01 r. od godziny 21.00. Zważcie na to, że zwykle telefon włączony zostaje [illegible] punkt 21.00, a po pierwszych [illegible] prawidłowych (pełnych) odpowiedziach telefon zostaje wyłączony. SMS-y [illegible].

Piła

GAME BOY ADVANCED FIGHTING

KING OF FIGHTERS EX - NEO BLOOD

Znane już jest datę premiery TEKKEN ADVANCE - dnia 21.12.01 r. gra trafi na półki sklepowe w Japonii (cena - 5300 jenów). Oprócz klasycznej gry będzie dostępny, tak jak to wcześniej zapowiadano, tryb Survival, Time Attack, a nawet Practice. Będzie też tryb VERSUS - tutaj jednak będą potrzebne dwa kartridże z grą.

Z kolei do trybu Multiplayer, STREET FIGHTER ALPHA 3 zadowoli się zaledwie jednym kartridżem. Konwersję na GBA przygotowuje team CRAWFISH, który jest odpowiedzialny za port SFA na GBC. Wiadomo już, że w grze - oddzielnie postaci - pojawi się Dan, Yun, Evil Ryu oraz Eagle obok Maki. Dostępny będzie też tryb Dramatic Battle Mode. Tytuł ukaże się w styczniu 2002 r.

Tymczasem znany jest już oficjalny tytuł gry SNK na GBA - będzie to KING OF FIGHTERS EX - NEO BLOOD, który ukaże się już zimą. Wystąpi w nim nowa postać (dostępnych ma być 18 zawodników): 1 kobieta, która nazywająca się Moe Habana, która posługiwać się będzie jakimiś starożytnymi sztukami walki, pielęgnowanymi w jej rodzinie. W tym nowym KOF-ie będą dostępne tryby Single, VS, Survival i Practice, support trybu Multiplayer.

SFA 3

SFA 3

TEKKEN ADVANCE

SFA 3

TEKKEN ADVANCE

CIEKAWOSTKI

Uwaga - wieść niesie, że NAMCO i NINTENDO pracują razem nad stworzeniem nowej płyty arcade, która będzie zawierała technologię GameCube'a. Pierwszą grą, jaka ma hulać na tej płycie będzie... SOUL CALIBUR 2. Podobno dotychczas prezentowana wersja SC2 hulała właśnie na tym sprzęcie.

Ponadto pojawiło się kilka informacji odnośnie MORTAL KOMBAT 5. W jednym z wywiadów Ed Boon powiedział, że Scorpion jest najlepszym kandydatem do pojawienia się w MK5 - a jeżeli jest Scorpion, to musi być też Sub-Zero. Inny człowiek trzymający rękę nad MK5 wspomniał też o powrocie Raidena. Przypominam, że MK5 będzie zupełnie inną grą w porównaniu do pozostałych części serii - a to dzięki zupełnie nowemu engine'owi walki. Mają powrócić bonusowe "mini gierki" z serii "Test Your Might" oraz mnóstwo nowych postaci; to ma się pojawić jakaś babka należąca do klanu ninja Lin Kuei - tego samego, do którego kiedyś przynależał Sub-Zero. Pojawią się też bronie, które będzie można wykorzystywać w trakcie walki (dochodzą 10 - 15 ciosów) - jeszcze jednak jest za wcześnie, by powiedzieć, czy akurat z tego powodu należy się cieszyć, czy płakać.

Aha - UWAGA! Na stronie www.tekkentella.com pojawił się już filmik ukazujący walkę Ilko (Jin/Bruce) z Silverem. Niestety walkę tę Ilko przegrał (zmagania na konsolach. Na automatach poszło mu znacznie lepiej)

What da $#&%? - pomyślałem, kiedy zobaczyłem ostatni "KącIK...". Kawałek tekstu o Maxim gdzieś wsiąkł - i to akurat ten z większością customów. Komuś się "machło", tyle że do dziś nie wiadomo komu (zresztą to nieistotne). Z innych spraw dotyczących tematu, IMHO "Garou" od SNK to klapa i porównywanie go z GGX jest nie na miejscu (wolne, brzydkie i mało skomplikowane). Ale według niektórych ja równam z g***m wszystko poza TEKKENem, więc pewnie się nie znam...

[mutti] salw@polbox.com

SOUL CALIBUR

Tym razem znowu, oprócz zagrań dla poszczególnych zawodników, będzie kilka faktów "systemowych" - należy sobie ułatwiać życie.

Przeskakiwanie nad low'ami

Element ten jest w SC znacznie bardziej rozwinięty niż w większości bijatyk 3D. Każda postać ma ciosy specjalne, przy których wykonuje jakiegoś rodzaju skok (np. Nightmare t,t+K, t,t+B, Taki: t,t+K , u+B~K,K,K , [PS]u+K,A , Kilik: t,t+K i tak dalej) - i najczęściej występuje w nich ruch "t,t" lub [8w]. Trzymając przeciwnika na dystans, znając jego patterny, lub po prostu dobrze zgadując można tak skarać atakującego (lepsze w tym wypadku niż zdolności, gdyż drugi gracz nic na to nie poradzi). Można to wykonać jeszcze na dwa sposoby: nacisnąć u , u/t lub u/p z odpowiednim przyciskiem, lub blokować, nie puszczać "G" i nacisnąć któryś z górnych klawiszy, a potem przycisk. Można więc samemu zaatakować na low (np. [G]+u,A), lub nawet wystawić na wybicie (Nightmare: [G]+u,[B] (NBS)B). Ostatnia kwestia - kiedy używać? Cóż, trzeba mieć dużo szczęścia i dobrze znać komplety postaci przeciwnika. Niektóre sytuacje są bardziej oczywiste, np. wślizgi, czy Nightmare: A+K,A, d+A, [skok] A, lub Xianghua: A~K,[skok]B. Wiąże się to z ryzykiem, ale korzyści są duże. I ostrożnie przy krawędziach, bo po trafieniu w powietrzu ring-out murowany.

Ciosy z ziemi

O ile nie za bardzo opłaca się wykonywać "wstające uderzenia", czy nawet ciosy z "WS" przy wstawaniu z gleby (najlepiej trzymać dół), to czasem dobry może okazać się cios specjalny - tak, je też można wykonywać leżąc. Trzeba tylko widzieć, czy nasza postać stanęła na nogi lub była ustawiona przodem czy tyłem do przeciwnika. Jeśli przodem - można jechać z boksem (Voldo może też wykonywać swoje ciosy z [BK], inni - choć są to sporadyczne przypadki - również). d,p+K od Nightmare'a i Astarotha, czy np. t,t+B od Xianghui może się nie raz przydać przy wstawaniu.

Zamiast WS, QCF lub QCB

Też całkiem fajny bajer - trzymając "dół" (np. podczas bloku itd.) można potem płynnie przejechać po gałce w przód lub w tył, a system odbierze to jako zwykłe QCF lub QCB. Dobre w defensywie, jak i w customach.

MAXI - suplement

Oto kilka customów, które w niewyjaśniony sposób wsiąkły:

t+B # A , FC,d/p+A # K,A
t+B # A,K
t+B # B,K
B # K,K
B # K,A
B # A,[K]
[8w] w lowa+A , d/p+A , A+B
d+K,B # B,B,K
d+K,B # A,[K]
d+K,B #, B # B
d+A, WS,A
B+A, FC,d/p+A

TAKI

[PS] = Possesion Stance - QCB

Taki z pewnością nie należy do postaci, którymi łatwo się wygrywa. Brakuje jej zasięgu i siły ciosów, w zamian jednak cechuje ją świetna szybkość, oraz największa wśród wszystkich postaci mobilność. Trzeba ją jednak umieć dobrze wykorzystać, co wymaga pamięci oraz koordynacji przy szybkim stukaniu w klawisze. Atakować warto pojedynczymi mocnymi uderzeniami, albo też popularnymi seriami, które można bardzo łatwo kombinować i to od nich zaczniemy, gdyż głównie one wymagają omówienia.

t+K,K
d+A,K
d+K,K
FC,A+K,K
d+B,A
p+K,A
WS,A,A
A,B,t+B+K,A
B+B,A
B,K,A
b,[K]
B,A,[K]

To podstawa do customów - cztery pierwsze są dobre ze względu na poziomy ataku. Kolejnych sześć kończy się niepozornym, ale ważnym ciosem. Idzie na high i ma mały zasięg, ale jest też bardzo szybki i ma prawie żadne opóźnienie. Możesz też podczas jego trwania zacząć stukać jakikolwiek cios specjalny (np. p,p+[A],B,B,B), lub dowolny z [8w], a Taki wykona go zaraz po wspomnianym cięciu. Bardzo prostą i skuteczną opcją jest d/p+A - jest to najlepszy cios Taki w zwarciu - szybki, priorytetowy i idzie na low. Poza tym zostajesz schylony, więc możesz zapodać dowolne ciosy z FC lub WS. Ostatnie dwa z wymienionych w "słupku" zapodają dość fajny guard stun, podczas którego powinieneś natychmiast zacząć nowego customa (najlepiej od d/p+A). Ogólnie rzecz biorąc, po wspomnianym "cancelowanym" cięciu możesz zapodać jakikolwiek w miarę szybki cios, który pozwoli ci kontynuować custom string. Parę przykładów:

p+K,A , d/p+A , WS,A,A d/p+K,B+K,A , t+B[PS]d+K (lub coś innego).
B,A,[K] , d/p+A , WS,A,A , t+K,K , WS,K , d/t+A
d+A,K , WS,A,A , d+B,A~p,p+[A],B,B,B
B,A , d,p+A~d/t [PS] K , t+A [PS] A
B,K,A , B,[K] , D/P+A , FC,A+K,K , u/t+A

Oczywiście jak każdy custom, może zostać odbity, przerwany itd. Jednak warto je montować, ponieważ zwiększają szanse w zwarciu - a to najlepszy dystans dla Taki. Ma też oczywiście wiele dobrych zagrań na większy dystans, ale z reguły idą one po prostej i łatwo się je sidestepuje - dotyczy to też jej serii, np. d/p+K,K,K, czy takich jak B,A,p+K. Ogólnie lepiej wstrzymać przeciwnika pojedynczym ciosem, a potem zabrać się za customy.

Na dystansie średnim i dalekim, Taki ma bardzo dużą przewagę ruchliwości, natomiast słabo atakuje (chociaż np. [8w]d+B~A jest niezły). Do dyspozycji ma skoki (A+K, d lub u+A+B) oraz przewroty (B+K, d lub u+B+K). I jedne, i drugie lepiej pozostawić na większe odległości. Niezły jest przeskok w bok, gdyż Taki ląduje po nim tyłem - wtedy naciskamy B+K i jeśli przeciwnik miał jeszcze opóźnienie, to właśnie trupie. Przewroty w bok warto wykonywać po sidestepie, co jeszcze zwiększa unik - można je też wykonać zaraz po [8w]p+K, co jest dobre w przypadku zablokowania (jeśli stało, a nie zrobiłeś akurat [8w]d+K,A, to możesz dobić wykorzystując A+K, które w ogóle fajnie przeskakuje low'y). Warto też używać ataków, przy których Taki odsuwa się od oponenta - są to [PS]K , [PS]A , t,t+A i t,t+B. Dobre i w miarę bezpieczne wybicia to [8w]d+B, oraz [8w]d/p+K, a do stopowania przeciwnika dobrze nadają się d/p+K, oraz p+B. Z licznych trzyciosowych stringów warto używać:

B,A,A
B,A,p+K
A,B,t+K+K
K,K,d+K

Cóż, znów koniec miejsca. Z powodu Maxiego i systemowych pierdółek musiałem trochę skrócić ten i tak bardzo skromny "opis". Ale z pewnością więcej zagrań dla Taki, jak i dla reszty zawodników znajdziecie za miesiąc - narazka.□

SEZON 21

Kącik SPORTOWY

shiva@psxextreme.pl

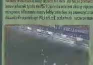
Whoo-haaa! Powoli dobiegają końca rozgrywki jesiennej rundy naszej wspaniałej ekstraklasy, Legia i Wisła popłynęły już w drugiej rundzie pucharu EEFA - słowem, nic nowego. Ech! Zwłaszcza występ "wojskowych" w Valencii uświadomił chyba wszystkim, co tak naprawdę prezentuje sobą polska liga. "Szpaku" prawie się popłakał, hehe! Miesiąc temu obiecywałem szczegóły dotyczące Ligi ISS-a i w bieżącej edycji "Kącika..." to właśnie rozgrywkom w tę piłeczkę poświęcam najwięcej miejsca. Ludziska, będzie się DZIAŁO! Wszystkich zainteresowanych odsyłam do odpowiedniej rubryki i zapraszam do zapisów. Wyszedł trzeci TONY - zarówno na pierwszego, jak i drugiego Pleja - za miesiąc startujemy zatem z rekordami do tegoż właśnie. Poza tym apeluję o pisanie listów - raz, że naprawdę zima już za pasem, a dwa - to w dużej mierze Wy tworzycie niniejszy "Kącik...". Nadsyłajcie swoje pomysły, spostrzeżenia, czy wreszcie krytyczne uwagi. Widzimy się za miesiąc, łobuzy:)!

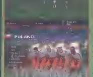
Kontakt: shiva@psxextreme.pl, 0606-133-693, listownie na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy"

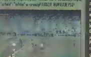
Thanks to: Buldog, Adam Skorupek, Extras, Ewa z Grudziądza, Małek, Latarnik (a powinienem?) Jarek Dobrowolski, Pinokio (od tego są kobiety!), Graczos.

PRO EVOLUTION SOCCER

Kochani, w momencie, kiedy czytacie ten tekst, jest już po premierze (16 listopada) najbardziej wyczekiwanego przez wszystkich fanów piłki nożnej tytułu na PS2! Osobiście miałem okazję zapoznać się z beta wersją gry i... Hoho! Jest "fajnie"! Po wstępnym rozegraniu kilkunastu meczy faktycznie daje się zauważyć zmiany, jakie KCET ofiarowało wprowadzić do AI nowej wersji (w stosunku do japońskiego WES oczywiście), oczekiwałem szczerze mówiąc, spodziewałem się tych ostatnich znacznie więcej. Ale od początku... Liczba drużyn i trybów rozgrywek w niczym nie odbiega od tego, co oferuje już ISS PE2 - zaimplementowano tutaj dokładnie te same "jedenastki" co w wersji na [illegible]. Bardzo problematyczna jest sprawa licencji (część nazwisk jest oryginalna, część, podobnie jak w ISS PE2, poprzekręcana). Zastrzeżenia mam też do aktualizacji składów - niestety nie całkiem opierają się o dane sprzed kilku miesięcy i w niektórych reprezentacjach występują zawodnicy nie grający już obecnie w poszczególnych zespołach. Co do reprezentacji Polski - po świetnych eliminacjach i awansie do Mistrzostw Świata, sądziłem, że programiści z KCET "podbiją" nieco statystyki naszych chłopaków, tymczasem nic z tego. Umiejętności poszczególnych zawodników odpowiadają mniej więcej temu, co zaimplementowane zostało w ISS PE2. Nie wiem, może w finalnej wersji PES wszystko będzie bardziej aktualne, ale w tym temacie KONAMI dała trochę ciała. Oke, ale dość marudzenia - sama rozgrywka wyraźnie zyskała w stosunku do WES na jakości - gra jest szybsza (choć wolniejsza niż WES J League), usprawnione strzały, a i grafika zyskała masę dodatkowych punktów. Zawodnicy wyglądają wyraźnie lepiej, dostali nowe tekstury i nowe animacje. Bez trudu rozpoznawalna jest większość gwiazd futbolu pokroju Figo, Zidane'a czy Rivaldo. Szkoda jedynie, że np. w przypadku naszych Orłów ani jeden z zawodników z kadry w części nie przypomina rzeczywistego odpowiednika... Na razie tyle wrażeń "na gorąco" - pełnej i mega-obszernej recenzji szukajcie w następnym numerze PE. Wstępnie rzucam tylko kości, że gra - przynajmniej po tym, co zobaczyłem w beta wersji - nie niesie z sobą tak rewolucyjnych zmian i ulepszeń (jak zapowiadano), jednak w wyraźnym stopniu (na plus oczywiście) odbiega od japońskiego WES. Tak czy inaczej, PES to pozycja fantastyczna - kolejny killer na PS2. Tony modu, świetna grafika i kilka wypasionych patentów (mam motyw z powtórkami najlepszych akcji prezentowanych w przerwie i po zakończeniu meczu, race odpalane przez kibiców na trybunach) "dają radę" niesamowicie! Whoa hora... za miesiąc więcej "achów" i "ochów" w recenzji! LUDZIE, KUPUJCIE PS2!







LIGA ISS-A

No i startujemy! Na wstępie szybka sorka, jeśli tylko nie odpowiedziałem/odpisałem komuś na pytania/listy, jakie masowo napłynęły do mnie po opublikowaniu w poprzednim "Kąciku..." informacji o Lidze, po prostu ogromna większość z nich non-stop się powtarzała, przez co wszelkie kwestie wyjaśniam tu i teraz. Sprawa pierwsza i najważniejsza - na razie w grę wchodzi wyłącznie rejon Małopolski (konkretnie Kraków i okolice) oraz Śląsk. Zobaczymy, jak wszystko się potoczy - jeśli nie będzie żadnych zgrzytów, nic nie stanie na przeszkodzie włączyć do zabawy miasta takie jak Poznań, Warszawa czy Wrocław. Żeby przeprowadzić rozgrywki na szerszą skalę, potrzeba czasu i - przede wszystkim - ludzi, którzy częściowo zajmą się organizacją. Oke, ale jedziemy z konkretami.

Zacznijmy od wersji ISS-a, na jakiej przeprowadzone zostaną rozgrywki. Sądząc po mailach i telefonach, ogromna większość z Was skłania się ku części pierwszej, co dziwi mnie niezwykle. Wydaje się, że znacznie większa liczba Czytelników gra tu i gra w "jedynkę"... Co by jednak sprawę wyjaśnić definitywnie, każdy z zapisujących się do Ligi będzie musiał sprecyzować, w którą część woli zagrać - i rozstrzygać będziemy zgodnie z wyborem większości. Kolejna rzecz, to miejsce rozgrywania spotkań. Sprawa jest do dogrania, ale w skrajnym przypadku poszczególni Gracze będą musieli wyrazić zgodę na rozegranie jednej bądź dwóch kolejek na własnej konsoli/TV "u siebie". Osobiście pracuję nad wynajęciem jakiegoś pomieszczenia/lokalu, w którym spotykalibyśmy się co tydzień rozgrywając jedną kolejkę.

Następna ważna sprawa, to wpisowe, które na pewno będzie obowiązywało każdego z uczestników Ligi. W chwili obecnej nie jestem w stanie przewidzieć, jak duża to będzie kwota (nie więcej niż 30 - 40 złotych), bo jego wielkość zależy wyłącznie od zainteresowania Ligą i liczby chętnych do gry. Na zwycięzców czekać będą nagrody, m.in. konsola next-gen. Wydaje mi się, że większości fanów i entuzjastów ISS-a zależeć będzie głównie na możliwości spotkania i szarpania z wieloma innymi Graczami, więc wydatek w postaci wpisowego nie powinien być dla Was jakąś większą przeszkodą. Poniżej zamieszczam pełny schemat i regulamin zabawy, a także wytyczne dotyczące zapisów.

SCHEMAT ROZGRYWEK

W przypadku zbyt dużej liczby chętnych do wystartowania w Lidze, wprowadzone zostaną eliminacje. Projekt zakłada, by MAKSYMALNIE każda Liga liczyła 20 - 30 najlepszych Graczy, wyłonionych wcześniej właśnie drogą eliminacji. Te ostatnie odbędą się na zasadzie dwu-meczu systemem pucharowym (mecz i rewanż) - wygrany automatycznie zakwalifikuje się do dalszej fazy rozgrywek. Eliminacje wyłonią ostatecznie wspomnianych 20 - 30 najlepszych Graczy, którzy później walczyć już będą normalnie systemem ligowym (każdy z każdym). Zwycięzcy każdej z lig regionalnych (przypominam, że na razie w grę wchodzi Kraków i Śląsk) zgarną główną nagrodę (konsola next-gen) i spotkają się później dodatkowo w wielkim finale. Aktualną tabelę każdej z Lig oraz krótkie informacje o przebiegu rozgrywek zamierzam na bieżąco zamieszczać w każdym z wydań "Kącika...".

REGULAMIN ROZGRYWEK:

Poniżej zamieszczam pełny regulamin Ligi, wyjaśniający większość kwestii i pytań, jakie zadawaliście mi na przestrzeni ostatniego miesiąca:

- grać można wszystkimi podstawowymi drużynami, z wyłączeniem Brazylii. W trakcie sezonu ligowego NIE będzie można zmieniać wcześniej wybranej drużyny.
- aby wziąć udział w Lidze, konieczne jest posiadanie własnego padu
- każdy z Graczy zobowiązany będzie do wpłacenia symbolicznego (do ustalenia - jego wielkość zależy od liczby chętnych) wpisowego, przeznaczonego na organizację/nagrody.
- poszczególne kolejki rozgrywane będą w ustalonym wcześniej terminie; zakładam, że spotykać się będziemy raz na tydzień.
- w przypadku uzasadnionej niemożności stawienia się któregoś z Graczy, w szczególnych przypadkach można zabiegać o przeniesienie meczu danej kolejki na inny termin.
- nie stawienie się na którykolwiek mecz oznacza oddanie spotkania walkowerem.
- przed każdym meczem zostanie możliwość wprowadzania własnych ustawień i taktyk, bez żadnych ograniczeń czasowych (byle bez przesady:)
- każde spotkanie trwać będzie 10 minut, w przypadku remisu nie ma dogrywek ani karnych (wyjątek - ewentualne eliminacje systemem pucharowym).
- gramy przy ustawieniu kamery WIDE, zaś prędkość gry, podobnie jak na turniejach podczas EP i EP2, wynosić będzie standardowe osiem + trzy dodatkowe "kreski".
- nie dopuszczane będzie wprowadzanie i wczytywanie własnych ustawień z Memorki

ZAPISY.

Aby wyrównać szanse, przyjmowanie zapisów do Ligi rozpoczynam dokładnie w południe, dnia 29 listopada. Wcześniej nie dzwońcie w tej sprawie, bo nie będę robił wyjątków. Zapraszam wszystkie osoby z Krakowa i okolic Śląska, wszak na razie ruszamy z dwoma Ligami właśnie w tych rejonach Polski. Przypominam zatem - 29 listopada, dokładnie w południe. Dzwońcie pod znany numer telefonu: 0606 133 693. Ilość miejsc teoretycznie jest nieograniczona, ale w praktyce - mając w pamięci zapisy na turnieje podczas pierwszego i drugiego EXTREME PARTY - może być różnie, zatem nie zwlekajcie. Do usłyszenia!

Pila

Tele Sport-tXtreme

Ha i ponownie się udało! Pomimo całkiem pokaźnej liczby SMS-ów, nikt z Was nie wytypował poprawnie odpowiedzi na pytanie z poprzedniego Tele SportXtreme! Hej, sprężcie się i szukać dokładnego rozwiązania - nagrody czekają! Przerzucam pytanie do bieżącego numeru.. Aha! Mówiłem, żeby nie pytać "o co chodzi jakby" z niedziałającą "czwórką" i "siódemką" w moim telefonie - długa to historia:).

Na jak długi okres czasu EIDOS uzyskało od MKOL-u prawa do tworzenia i wydawania gier o tematyce olimpijskiej (letniej i zimowej), opartych o oficjalne licencje wspomnianej organizacji?

Odpowiedzi oczekuję pod stałym numerem telefonu: 0606 133 693. Dzwonić do końca listopada, przy czym raz jeszcze przypominam, że najprościej jest wysłać SMS-a - ze zwięźle podaną odpowiedzią, imieniem, nazwiskiem oraz pełnym adresem. SMS-y przyjmuję do 3 grudnia włącznie.

TONY HAWK'S PRO SKATER 2

Nie muszę chyba wspominać, że w bieżącym numerze "ekstrime" Myszu produkuje się przy okazji recki trzeciej części TONY'ego... Już teraz anonsuję nową rubrykę w "Kąciku..." dotyczącą właśnie tej wspaniałej pozycji, jednocześnie apelując o nadsyłanie pierwszych rekordów. W grę wchodzą obie wersje (PS2 i PSX) i przypominam tylko o jednym - na taśmie musi być nagrany CAŁY PRZEJAZD, tak bym był w stanie sprawdzić czy czesanie trików odbywało się bez żadnych sztuczek i kodów. Czekam! Tymczasem ruszyło się ostro w temacie THPS2; Jakub Bławat z K-wa ponownie wykosił kilka nowych rekordów - zresztą, zerknijcie w tabelkę. Mocno "dał radę" doskonale znany wszystkim z poprzednich wydań "Kącika.." Emo (w tym miesiącu dostałem od niego dwie taśmy - rewelka!), jest też nowy osobnik - Dawid Musiał ze Stargardu. Jakub dostaje Memorkę, Emo z Dawidem po padzie. Czekam na następne Wasze wypociny, zarówno w temacie THPS2, jak i THPS3!

Rekordy za "całość"		
THE HANGAR	7,145,261	Jakub Bławat, Kraków
SCHOOL II	4,103,070	Jakub Bławat, Kraków
MARSEILLE	6,554,538	Robert "Emo" Emeria, Chełm
NY CITY	3,979,750	Jakub Bławat, Kraków
VENICE BEACH	4,562,949	Robert "Emo" Emeria, Chełm
SKATESTREET	4,497,203	Robert "Emo" Emeria, Chełm
PHILADELPHIA	3,261,576	Dawid Musiał, Stargard
THE BULLRING	4,448,387	Krzysztof "REX" Flowczyk, Katowice
HOPPER DROP	2,357,320	Jakub Bławat, Kraków
SKATE HEAVEN	5 175,060	Bartek Grzymek, Jawor

Rekord za jeden trik		
THE HANGAR	3,216,614	Maciej "Lobo" Latusek, Katowice
SCHOOL II	2,331,787	Robert "Emo" Emeria, Chełm
MARSEILLE	1 891 065	Robert "Emo" Emeria, Chełm
NY CITY	1 717 884	Robert "Emo" Emeria, Chełm
VENICE BEACH	2,195,558	Robert "Emo" Emeria, Chełm
SKATESTREET	1,718,433	Robert "Emo" Emeria, Chełm
PHILADELPHIA	1,401,052	Krzysztof "REX" Flowczyk, Katowice
THE BULLRING	2,678,022	Krzysztof "REX" Flowczyk, Katowice
HOPPER DROP	1 726,720	Jakub Bławat, Kraków
SKATE HEAVEN	1 933,583	Robert "Emo" Emeria, Chełm

"[...] Czy, ze względu z tym, że [illegible] wyjąć Memorkę z [illegible] tańko. [illegible] po raz pierwszy. Czy [illegible] wystarczy [illegible] do koperty [illegible] czy też lepiej bez [illegible] bezpieczniej poczuszę? Czy w [illegible] nie uszkodzi jej [illegible]? [...]" Radzik, e-mail

Ponieważ pytania tego typu przewijają się ostatnimi czasy nagminnie wyjaśniam szybko kwestie techniczne co do posyłania do "Kącika..." listów z kasetami bądź Memorkami. Sądząc po tym co znosi do nas listonoszka, Poczta Polska nawet nie jest taka zła i praktycznie wszystko dociera w nienaruszonym stanie. W przypadku Memorek, najlepiej wsadzać je ostatnio w oryginalne pudełko i zwyczajnie włożyć do koperty dochodzi bez problemu. No, zdarzają się wyjątki, typu podmianka na czarnik.) ale generalnie wszystko jest oko. W przypadku taśm widzę najlepiej wysyłać je w specjalnych kopertach zabezpieczonych "pianką".

LISTY

KONKURS NA NAJŁADNIEJSZĄ BRAMKĘ W ISS PRO EVOLUTION 1&2

Heh, nadesłany przez Was stuff zagracił Redakcję solidnie, z czego wypada się cieszyć (bramek przyszło od groma). A jako że poziom reprezentowany przez poszczególne bramki również za dowalał, wyłonienie zwycięzców nie było łatwą sprawą. Niniejszym ogłaszam, że w tym miesiącu wylosow[...] wygrali

BRAMKA QUESTowa

- Michał Macek z Jeleniej Góry. Eleganckie dośrodkowanie ze skrzydełka, Kameruńczyk składa się do strzału i uderza w samo okno. Ładna brameczka, pad już leci pocztą.

DZIWNA BRAMKA :)

Konrad "Baranescu" Baran z Bełżyc. Majkel Piecyk ładuje na bramkę, golkiper rzuca się w kierunku piłki, nie sięga jej jednak. Tymczasem futbolówka... przechodzi przez spojenie słupka z poprzeczką i wylatuje za linię końcową. Gol! Niezła jazda, hehe. A Konrad wygrywa Memorkę.

Prosiłem, błagałem, a tu znowu to samo... PRZYSYŁAJCIE ZWROTNE KOPERTY ZE ZNACZKAMI, JEŚLI CHCECIE DOSTAĆ MEMORKĘ/KASETĘ Z POWROTEM! Fajnie by też było, gdybyście zaznaczali w listach, co jest zapisane na kartach pamięci - czy ISS PRO EVO 1, czy może 2. To naprawdę ułatwia pracę.

UWAGA! QUEST DO PE#53!

Zadanie: strzelić gola bramkarzem (z akcji oczywiście). Kilka takich bramek już nadeszło, czekam na więcej! Autor pomysłu: Prezes z Sosnowca.

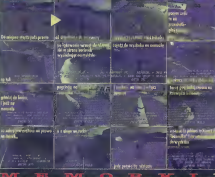
UWAGA2! QUEST DO PE#54

Autorem jest niejaki Loki.) Zdobyć gola na 1:0 w 89 minucie. Sposób dowolny ale bramka musi być strzelona lewą nogą. Hardcore? Powodzenia!

PS. Rozstrzygnięcia konkursu na "najszybciej zdobytą bramkę" spodziewajcie się w następnym numerze. ☐

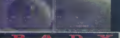
NAUKA JAZDY

W tej edycji nauki jazdy w THPS2 prezentujemy mało skomplikowany trik nadesłany przez Jakuba Bławata z Krakowa w planszy NY. Na jego przykładzie można zobaczyć jak posługując się prostymi metodami, można dochrapać się dość pokaźnych wyników (za jeden trik). Wystarczy umieć grindować, czesnąć kilka trików w powietrzu, robić manuala i kilka prostych bajerów podczas jazdy. Zobaczcie jakie to proste (tak serio to trzeba mieć trochę cufala :)



Od miejsca startu jedź prosto
aż d[...]
[...] kiś trikulec
potem zróbte mu przechyle-gl[...]
no tak
po lądowaniu wracaj [...] się w stronę barierek wyskakując na manuala
dojedź do wyskoku na manualu
grinduj do końca, i jedź na manualu
pogrinduj na [...]
[...] na [...]
teraz pogrinduj znowu na [...]
za zakrętem zeskocz na prawo na murek.
[...] z niego na rurkę
jedź prosto do [...]
wskocz (z jakimś trikiem) do "basenika" i [...] do wyskoku

NIE NAGRYWAJCIE KASET W LONG PLAYu; USTAWIAJCIE KASETY NA KONKRETNYM NAGRANIU; DOŁĄCZAJCIE KARTKĘ Z INFEM!!



MEMORKI I PADY

Karta pamięci poleci do: Jakub Bławat (THPS2), Konrad "Baranescu" Baran z Bełżyc. Pady: Dawid Musiał i Emo (THPS2), Michał Macek z Jeleniej Góry

LAP 32
Kącik WYŚCIGOWY

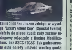
gamero@go2.pl tel dom (0 prefiks 32) 289 41 42 tel kom 0603 564 172

Rajii! Kolejny miesiąc ze nami i kolejna lawina kasel .. za mną, na podłodze. Ale żeście mi dali popalić w tym miesiące, nie powiem. Szkoda, że większość z Was skupiła się na trasach do GT3, a zaniedbaliście troszkę licencje; mam nadzieję, że za miesiąc to nadrobicie, tym bardziej, ze wskoczą rekordy na przyspieszenie i (może..) na prędkość. Piszę "może", bo czekam na Wasze opinie (piszcie, dzwońcie), czy zamieścić ten test w "Kąciku.. ". Mnie osobiście denerwują prędkości, które niektórzy z Was już powykręcali - powyżej 1200 km/h - i najchętniej bym nie kredził naszego "Kącika" tym absurdem. Fakt, iż w "jedynce" i "dwójce" (latające Escudo) też występowały takie przekłamania, ale powychodziły one po jakimś tam czasie i na początku była "zdrowa" rywalizacja na poziomie realnym. A tu co . ? 1200 na dzień dobry? Sami zadecydujcie, a ja podporządkuję się do Waszego zdania . Co do wyników, proszę o spisywanie mi Waszych rekordów dodatkowo na kartce. Naprawdę mi to pomagał. Trzymajta się i do przeczytania za miesiąc

Mirosław Grele
ul Sadowa 96/7
41-922 Radzionków
woj. Śląskie

CHASER TRD SPORT X30

Opracował Maciej Racut z Podolanów



Samochód ten można zdobyć w wyścigu "Luxury 4Door Cup" (Special Events). Należy do niego kupić cały zestaw tuningowy włącznie z Racing Modification bez ASCC i TCSC. Tak podrasowane auto należy ustawić według poniższych parametrów

Opony - SuperSoft

Suspension
10.0 / 8.0
03 / 03
5 / 5
7 / 8
1.8 / 1.2
0.20 / 0.20
5 / 4

Downforce
0.30 / 0.40

Others
LSD Initial 0
LSD Accel 36
LSD Decel 10

Brake Controller
10 / 10

Gear
Auto Setup - 7
Final - 2 500
1) 3 020
2) 2 440
3) 1 700
4) 1.300
5) 1.070

KLASA - LMGTP
1 LE MANS- 3.22.843 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
2 BUGATTI- 1.28.642 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
3. UNO- 1.37 579 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
4. DONINGTON NATIONAL 0 54 917 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
5 DONINGTON GRAND PRIX- 1 15.849 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
6. CATALUNYA NATIONAL 0 54.882 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
7 CATALUNYA GRAND PRIX- 1 25 376 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
8 SUZUKA EAST 0 36.942 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
9 SUZUKA WEST 0.57,405 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
10. SUZUKA GRAND PRIX 1 38.672 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic

KLASA - LMP
1 LE MANS 3 24 775 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
2 BUGATTI- 1 31.408 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
3 UNO- 1 39 612 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
4 DONINGTON NATIONAL 0 56.317 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
5. DONINGTON GRAND PRIX 1 16.883 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
6 CATALUNYA NATIONAL 0.56.109 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
7 CATALUNYA GRAND PRIX 1 27 318 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
8. SUZUKA EAST 0.37 973 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
9 SUZUKA WEST 0 58.172 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
10. SUZUKA GRAND PRIX 1 40 106 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic

KLASA - LMGTS
1 LE MANS- 3 45 140 Łukasz Bakerkiewicz z Gdańska
2. BUGATTI- 1.31 342 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
3 UNO- 1 52.012 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
4 DONINGTON NATIONAL 1.00 549 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
5 DONINGTON GRAND PRIX- 1 24.850 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
6 CATALUNYA NATIONAL 1.02 210 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
7 CATALUNYA GRAND PRIX 1 35 542 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
8. SUZUKA EAST 0 41 673 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
9 SUZUKA WEST 1.03 707 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic
10 SUZUKA GRAND PRIX 1 50 074 Janusz Pieczona ze Zdzieszowic

MOTEGI 0.37 154 Krzysztof Pawłowski z Cieszyna
SUZUKA SHORT 0 51 122 Marcin Polaczek z Wrocławia
MONZA 1.47 970 Łukasz Korekin z Wyszkowa
SUGO 1 27 420 Łukasz Korekin z Wyszkowa
SUZUKA 2.13 227 Łukasz Korekin z Wyszkowa
LONG-BEACH 1 08.440 Łukasz Korekin z Wyszkowa
ATLANTA 0 30.631 Krzysztof Pawłowski z Cieszyna
BURBURGRING 1.45.895 Łukasz Korekin z Wyszkowa
LAGUNA SECA 1 31.553 Łukasz Korekin z Wyszkowa
SEPANG - 2 13 244 Łukasz Korekin z Wyszkowa
FIORANO 1 16 195 Krzysztof Pawłowski z Cieszyna

PRZYSPIESZENIE I PRĘDKOŚĆ FIATEM 500R:

0-400:
1) 15.108 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
2) 15.137 Paweł Gadziński ze Świdnicy
3) 15 254 Artur Celna ze Strzelec Opolskich
4) 15 281 Eugeniusz Zabagło z Cieszyna
5) 15.282 Maciek Lubos z Kołobrzegu

0-1000:
1) 27.508 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
2) 27 556 Paweł Gadziński ze Świdnicy
3) 27 780 Artur Celna ze Strzelec Opolskich
4) 27 834 Maciek Lubos z Kołobrzegu
5) 28.121 Bartek Bagnarek z Gryfowa Śl

Prędkość:
1) 275,45 Marek Kotulski z Krakowa
2) 272 72 Artur Celna ze Strzelec Opolskich
3) 275.23 Paweł Gadziński ze Świdnicy
4) 268 38 Jacek Rudnicki ze Świdnicy
5) 267 56 Krzysztof Liczmerski z Olkusza

TELEEXTREME

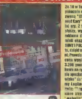
92 prawidłowe odpowiedzi w tym miesiącu!!
No, pięknie, tylko tak dalej, a bateria w mojej komórce pójdzie do wymiany. . Tylko tak dalej, a rekord w liczbie prawidłowych odpowiedzi zostanie pobity (jak się nie mylę, to ten z Fiacikiem 500R był w granicach 120).

Podaję prawidłową odpowiedź: samochodem, który może poszczycić się napędem RR jest RUF RGT. Nagrody w postaci padów wędrują do Michała Gasowicza z Olsztyna i Piotra Maćkowiaka z Wrocławia. Gratulacje!!!

Pytanie na bieżący miesiąc:
W GT3 istnieje możliwość jazdy po torze, na którym w rzeczywistości rozgrywane są wyścigi Formuły 1. Podaj nazwę tego toru (oczywiście nazwa z gry) i w jakim kraju się on znajduje (oczywiście w rzeczywistości).

Termin: do 3 grudnia 2001

"GT CONCEPT" TOKYO 2001



24.10 w Tokio odbyła się impreza na której POLYPHONY DIGITAL pokazało specjalną wersję GRAN TURISMO (oczywiście na PS2) zwaną "GT Concept", w której wszystkie samochody to "Concept Cary". Przedstawiono nawet pudełko i gotową okładkę do tej gry. Z tego co można przeczytać na Necie i z tego co się słyszy, wynika iż cała ta impreza to nic innego, jak wielka reklama dla producentów samochodów (japońskich?), którzy mieli okazję przedstawić kilka swoich nowych modeli, a dla SONY i POLYPHONY DIGITAL okazja do pokazania nowego produktu, dzięki któremu znów będą "kasiory" wpadały im do kieszeni. Prawdopodobnie gra ta ukaże się oficjalnie w roku 2002, a jej cena wyniesie około 3.200 jenów. Dodatkowo na rynku ukaże się specjalne "stanowisko" do tej gry - firmy Logitech - o nazwie: "[illegible]", za które trzeba będzie "wybulić" około 60 000 jenów, a jeśli prognostyk się sprawdzi to będzie można się w nie zaopatrzyć już 13 grudnia 2001!!!

Nagrody w postaci padów w tym miesiącu otrzymują: **Paweł Roliszko** i **Robert Pardo** za opisy, oraz **Michał Gasowicz** i **Piotr Maćkowiak** za "Teleextreme".

TOCA World Touring Cars

1.Monza:	1:09 002	Maciek Zioło z Brzegu
2.Dijon Prenois:	52 435	Maciek Zioło z Brzegu
3.Catalunya:	1:20:344	Maciek Zioło z Brzegu
4 Brands Hatch:	33.134	Maciek Zioło z Brzegu
5 Oulton Park	39:059	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
6 Snetterton:	50:137	Sławomir Ropeć z Warszawy
7.Buenos Aires:	53 804	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
8 Mexico City:	1 04 325	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
9.Road America:	1 36 821	Bartek Bednarek z Gryfowa Śl.
10.A1 Ring:	1 10:779	Sławomir Ropeć z Warszawy
11 Il Aifer:	1 04 468	Maciek Zioło z Brzegu
12 Adelaide:	1·02 931	Maciek Zioło z Brzegu
13.Silverstone:	55:871	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
14 Brasilia:	1:17.402	Maciek Zioło z Brzegu
15.Vancouver:	38.334	Maciek Zioło z Brzegu
16 Laguna Seca:	1:03:233	Maciek Zioło z Brzegu
17.Watkins Glen:	53·008	Sławomir Ropeć z Warszawy
18 Nurburgring:	1 03 935	Maciek Zioło z Brzegu
19 Hockenheimring:	42 046	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
20.Suzuka	1 29.822	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
21.Sugo	1 01:706	Maciek Zioło z Brzegu
22.Bathurst:	1:10:301	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
23.Surfers Paradise	1:01:200	Maciek Zioło z Brzegu

SKYLINE ZEXEL ARTA

Opracował [illegible] Parda z Niekurku Wlk

ARTA ZEXEL
SKYLINE

Nissan Skyline jest autkiem interesującym mnie od wielu lat... W GT1 było już dość ciekawie, ale model jazdy w nowej wersji jest niewątpliwie dużo ciekawszy. Kilka miesięcy wstecz wyczytałem nieco na temat Penzoila i ustawiłem wszystko tak, jak było opisane. Moje wyniki poprawiły się. Tylko kilka szczegółów nie dawało mi spokoju. Postanowiłem więc jeszcze pomieszać, sprawdzając na bieżąco wyniki "w praniu". Ustawienia standardowe za bardzo odbiegały od opisanych w gazecie. Po kilku próbach nastąpiła wyraźna poprawa. W międzyczasie manipulowałem jeszcze w Nismo 400R, co zasugerowało następne poprawki. Wtedy osiągnąłem efekt takich ustawień, które moim zdaniem nadają się do publikacji, ponieważ jazda ulubionym ścigaczem zaczęła mi się znacznie podobać. Ponieważ Penzoil wyglądał ohydnie, wybrałem do przeróbek jeden z innych modeli będących jego niemalże klonami. Wybór mój padł na Skyline Zexel Arta. Aby go zdobyć, należy wygrać sesję wyścigów "500 coś km". Do użycia moich ustawień nadaje się jeszcze Calsonic. Próby z Unisią dały nieco dziwne efekty, lecz także da się jeździć. A teraz pora na najlepsze, czyli ustawienia.

Zawieszenie
10 - 8.5
09 - 06
8 - 6
7 - 6
1.0 - 0.5
8 - 0
7 - 6

Skrzynia
najpierw ustawiamy:
Final 3 4
Auto 17

następnie
1 - 3.63
2 - 2.62
3 - 2.03
4 - 1.615
5 - 1.20
6 - 1.06

Hamulce
22 - 24

LSD
45 - 06
45 - 40
20 - 10

ACSC:
ok. 06

TCSC
nie kupować, gdyż auto traci swe właściwości.

Z grubsza byłoby na tyle, tylko jeszcze kilka uwag.
- tuż przed zakrętem auto lekko stawiamy bokiem
- w kulminacyjnym punkcie zakrętu dodajemy gazu na maksa
- przyspieszamy ostrożnie na 2 biegu
- na biegach 1 - 5 wkręcamy się tylko do 7.5 tys. obr., co wynika z przebiegu wykresu mocy maksymalnej i momentu obrotowego; wtedy osiągamy najlepsze przyspieszenie

Teraz pozostaje już tylko jeździć. Miód spływa na twarzy. Siły zaczyna rządzić. Bardzo łatwo wychodzi z opresji.

Dodam jeszcze, że na tych ustawieniach, oczywiście za wyjątkiem przełożeń, pięknie zachowuje się też Nismo 400R. Ma on nieco słabszą przyczepność i pięknie lata bokiem. Łatwo się układa w zakrętach nawet przy poślizgu. Poza tym jest chyba jedynym Skyline'em z możliwością jazdy po torach szutrowych. Jest na to nieco za ciężki, ale... Poza tym polecam wyścig "300-coś km". Nie jest łatwo, lecz osiąga się niezłomną satysfakcję.

Nie są to może atrakcje dla początkujących, ale codzienny trening czyni mistrza.

FORD GT 90

Opracował Paweł Beliszka ze Swarzędza

Auto to polecam wszystkim, którzy kochają fury z napędem MR. Auto posiada silnik o mocy 710hp, co w zupełności wystarcza, aby nie mieć problemów z konkurencją. Wady auta uwypuklają się na większych krawędziach, wyskokach - można stracić nad nim kontrolę. Wchodząc w zakręt polecam ułożyć auto i w odpowiednim momencie wcisnąć hamulec, doprowadzając do lekkiego poślizgu, a następnie wcisnąć gaz, kontrolując by nie strzelić bączka. Oto moje ustawienia, na początek polecam założyć SUPER SOFTY i zakupić systemy ASCC i TCSC.

ZAWIESZENIE:
SPRING RATE 9.0 8.0
RIDE HEIGHT 65 65
DEMPER BOUND 8 7
DEMPER REBOUND 1 1
CEMBER 4.0 4.0
TOE 0.00 0.00
STABILIZER 4 7

SPOJLERY
0.72 0.97

UKŁADY ELEKTRONICZNE
INITIAL 40
ACCEL 50
DECEL 40
ASCC 100
TCSC 20

SKRZYNIA
AUTO SETUP 10
1. 4030
2. 2020
3. 1700
4. 1240
5. 0940
FINAL 2.500

LICENCJE DO GRAN TURISMO 3

DOMESTIC B

1]	0.34.800	Adam Żarski z Bydgoszczy
2]	0.24 930	Adam Żarski z Bydgoszczy
3]	0 30 807	Adam Żarski z Bydgoszczy
4]	0.28 015	Piotr Leszczyński z Łodzi
5]	0.34 157	Andrzej Gornacki z Poznania
6]	0.32 843	Piotr Leszczyński z Łodzi
7]	0 32 811	Jerzy Piedras z Kraśnika
8]	0.42.891	Jerzy Piedras z Kraśnika

DOMESTIC A

1]	0 32.506	Andrzej Kukica z Opola
2]	0 25.872	Adam Żarski z Bydgoszczy
3]	0 20.550	Adam Żarski z Bydgoszczy
4]	0.43 170	Grzegorz Rościelski z Katowic
5]	0.55 542	Grzegorz Rościelski z Katowic
6]	0.28 664	Grzegorz Rościelski z Katowic
7]	0 14 165	Piotr Leszczyński z Łodzi
8]	0 15.350	Piotr Leszczyński z Łodzi

INTERNATIONAL B

1]	0 40 620	Piotr Leszczyński z Łodzi
2]	1 01 314	Piotr Leszczyński z Łodzi
3]	0.22 310	Jerzy Piedras z Kraśnika
4]	0 19.341	Piotr Leszczyński z Łodzi
5]	0.20 460	Adam Żarski z Bydgoszczy
6]	0 23 012	Andrzej Gornacki z Poznania
7]	0 23 732	Adam Żarski z Bydgoszczy
8]	0 31 420	Piotr Leszczyński z Łodzi

INTERNATIONAL A

1]	0.39 461	Piotr Leszczyński z Łodzi
2]	0 15 593	Adam Żarski z Bydgoszczy
3]	0 23 201	Piotr Leszczyński z Łodzi
4]	0 31 053	Jerzy Piedras z Kraśnika
5]	0 22 025	Adam Żarski z Bydgoszczy
6]	0 10 960	Grzegorz Rościelski z Katowic
7]	0 45 005	Adam Żarski z Bydgoszczy
8]	1.07 208	Piotr Leszczyński z Łodzi

SPECIAL LEVEL

1]	1.30 506	Piotr Leszczyński z Łodzi
2]	1.20 070	Piotr Leszczyński z Łodzi
3]	1.51 935	Piotr Leszczyński z Łodzi
4]	1 10 861	Piotr Leszczyński z Łodzi
5]	1.56 706	Piotr Leszczyński z Łodzi
6]	1.16 432	Piotr Leszczyński z Łodzi
7]	2.00 026	Piotr Leszczyński z Łodzi
8]	1.26 080	Piotr Leszczyński z Łodzi

RALLY

1]	0.15 328	Andrzej Gornacki z Poznania
2]	0 20.740	Adam Żarski z Bydgoszczy
3]	0 22 013	Piotr Leszczyński z Łodzi
4]	0 22.010	Adam Żarski z Bydgoszczy
5]	0.20 733	Jerzy Piedras z Kraśnika
6]	0 29.302	Andrzej Gornacki z Poznania
7]	0 22.357	Andrzej Gornacki z Poznania
8]	1 58.584	Andrzej Gornacki z Poznania

COLIN MC RAE RALLY 2.0

FINLANDIA

1	1.50 67	Dariusz Lisowski z Warszawy
2	1.40 28	Dariusz Lisowski z Warszawy
3	0.47.20	Dariusz Lisowski z Warszawy
4	1.55 89	Dariusz Lisowski z Warszawy
5	2 08 22	Dariusz Lisowski z Warszawy
6	2 11 85	Dariusz Lisowski z Warszawy
7	2 00 52	Dariusz Lisowski z Warszawy
8	2 10 67	Dariusz Lisowski z Warszawy
9	2.08 40	Dariusz Lisowski z Warszawy
10	0 53.27	Dariusz Lisowski z Warszawy

GRECJA

1	2 05 84	Dariusz Lisowski z Warszawy
2	2 10.73	Dariusz Lisowski z Warszawy
3	0 53 83	Dariusz Lisowski z Warszawy
4	2 08 06	Dariusz Lisowski z Warszawy
5	2 24.45	Dariusz Lisowski z Warszawy
6	1.11 37	Dariusz Lisowski z Warszawy
7	2 00.06	Dariusz Lisowski z Warszawy
8	1 58.61	Dariusz Lisowski z Warszawy
9	2 11 10	Dariusz Lisowski z Warszawy
10	2 05 05	Dariusz Lisowski z Warszawy
11	1 09.04	Zygmunt Magdziak z Lukina

FRANCJA

1	2.12.87	Tomasz Dyduła z Olkusza
2	2.21 18	Tomasz Dyduła z Olkusza
3	2 26.65	Dariusz Lisowski z Warszawy
4	2 31 82	Tomasz Dyduła z Olkusza
5	2.27 02	Tomasz Dyduła z Olkusza
6	2 29.67	Dariusz Lisowski z Warszawy
7	2 40.41	Dariusz Lisowski z Warszawy
8	1 09 74	Tomasz Dyduła z Olkusza
9	1 02.24	Tomasz Dyduła z Olkusza
10	2 08.01	Dariusz Lisowski z Warszawy

SZWECJA

1	2.40 08	Dariusz Lisowski z Warszawy
2	2.19 40	Dariusz Lisowski z Warszawy
3	1 15 37	Dariusz Lisowski z Warszawy
4	2.27 06	Dariusz Lisowski z Warszawy
5	2.53 06	Dariusz Lisowski z Warszawy
6	2.33 07	Dariusz Lisowski z Warszawy
7	2.12.12	Dariusz Lisowski z Warszawy
8	2.44 30	Dariusz Lisowski z Warszawy
9	1.10 04	Dariusz Lisowski z Warszawy
10	3.00 20	Dariusz Lisowski z Warszawy
11	1.20 50	Dariusz Lisowski z Warszawy

AUSTRALIA

1	0.50 59	Tomasz Dyduła z Olkusza
2.	2 05 30	Dariusz Lisowski z Warszawy
3.	2 10 03	Dariusz Lisowski z Warszawy
4.	2 46 81	Dariusz Lisowski z Warszawy
5.	2 10.20	Dariusz Lisowski z Warszawy
6.	0 58 35	Dariusz Lisowski z Warszawy
7.	2 43 10	Dariusz Lisowski z Warszawy
8.	2 17 30	Dariusz Lisowski z Warszawy
9.	2.04.45	Dariusz Lisowski z Warszawy
10.	1.00 06	Dariusz Lisowski z Warszawy

KENIA

1.	1.47.07	Dariusz Lisowski z Warszawy
2.	1.45 43	Dariusz Lisowski z Warszawy
3	0.47 47	Dariusz Lisowski z Warszawy
4.	1 51 03	Dariusz Lisowski z Warszawy
5.	2 20 37	Dariusz Lisowski z Warszawy
6	1 48 10	Dariusz Lisowski z Warszawy
7	1.06 30	Dariusz Lisowski z Warszawy
8	2 13 56	Dariusz Lisowski z Warszawy
9	1 46 75	Dariusz Lisowski z Warszawy
10.	2 04 00	Dariusz Lisowski z Warszawy
11	1 28 04	Dariusz Lisowski z Warszawy

ITALIA

1	2.01.80	Tomasz Dyduła z Olkusza
2.	2 30.03	Tomasz Dyduła z Olkusza
3.	2 29.84	Tomasz Dyduła z Olkusza
4.	2.21 76	Tomasz Dyduła z Olkusza
5.	2.32 53	Tomasz Dyduła z Olkusza
6.	1.09 10	Tomasz Dyduła z Olkusza
7	2.21 06	Tomasz Dyduła z Olkusza
8.	1.08 21	Tomasz Dyduła z Olkusza
9.	2.40 57	Tomasz Dyduła z Olkusza
10.	2.44.47	Tomasz Dyduła z Olkusza

WIELKA BRYTANIA

1	1 41 08	Dariusz Lisowski z Warszawy
2.	1 20.76	Dariusz Lisowski z Warszawy
3	2 30 31	Tomasz Dyduła z Olkusza
4	1 45 30	Dariusz Lisowski z Warszawy
5	2 47 00	Tomasz Dyduła z Olkusza
6	2.08 55	Dariusz Lisowski z Warszawy
7	2.40 15	Dariusz Lisowski z Warszawy
8.	1 03 18	Dariusz Lisowski z Warszawy
9	2 37.76	Tomasz Dyduła z Olkusza
10	2 40 00	Dariusz Lisowski z Warszawy
11	1 20 54	Dariusz Lisowski z Warszawy

CZASY Z TRAS DO GRAN TURISMO 3 Z FREE RUN

1.	Super Speedway	0.28.161	Marian Gulka z Konstancina
2	Mid-field	0.54 111	Jarosław Kalinia z Poznania
3.	Smokey Mountain	0 52 804	Marcin Budlik z Rudy Śl
4.	Swiss Alps	1 01 112	Marcin Budlik z Rudy Śl
5	Trial Mountain	1.01 468	Marcin Budlik z Rudy Śl.
6.	Mid-field II	0 55 463	Marcin Budlik z Rudy Śl.
7.	Smokey Mountain II	0 53 849	Marcin Budlik z Rudy Śl
8.	Tokyo R 246	1.13.722	Marcin Budlik z Rudy Śl
9.	Grand Valley Speedway	1.23 013	Marcin Budlik z Rudy Śl
10.	Laguna Seca	1.21 562	Marcin Budlik z Rudy Śl
11.	Rome Circuit	1.02 278	Marcin Budlik z Rudy Śl
12.	Tahiti Circuit	1 03 302	Kuba Olszewski z Nysy
13.	Swiss Alps II	1 03 524	Marian Gulka z Konstancina
14.	Trial Mountain II	1.01.065	Marian Gulka z Konstancina
15	Deep Forest	0 54 043	Marian Gulka z Konstancina
16.	Special Stage R 5	1 01 118	Marian Gulka z Konstancina
17	Seattle Circuit	1.10 252	Jarosław Kalinia z Poznania
18	Test Course	1.31 567	Jarosław Kalinia z Poznania
19	Tokyo R 246 II	1.13 047	Jarosław Kalinia z Poznania
20.	Grand Valley Speedway II	1 23 097	Marcin Budlik z Rudy Śl.
21	Rome Circuit II	1 03 084	Jarosław Kalinia z Poznania
22.	Tahiti Circuit II	1.04 882	Jarosław Kalinia z Poznania
23.	Tahiti Maze	1 26 423	Jarosław Kalinia z Poznania
24.	Apricot Hill	1.00 500	Jarosław Kalinia z Poznania
25.	Special Stage R11	1 28 346	Marcin Budlik z Rudy Śl
26	Deep Forest II	0.58 253	Marcin Budlik z Rudy Śl
27.	Special Stage R5 II	1.00 321	Marcin Budlik z Rudy Śl
28.	Seattle Circuit II	1.13.307	Jarosław Kalinia z Poznania
29.	Cote d'Azur	1.10 278	Jarosław Kalinia z Poznania
30.	Complex String	3.28 083	Jarosław Kalinia z Poznania
31	Special Stage R5 Wet	1.04.575	Kuba Olszewski z Nysy
32	Apricot Hill II	1.00.221	Jarosław Kalinia z Poznania
33.	Special Stage R11 II	1.27.030	Jarosław Kalinia z Poznania
34	Tahiti Maze II	1 29 385	Mateusz Filarek z Warszawy
35	Special Stage R5 Wet II	1 06 029	Kuba Olszewski z Nysy
36	Complex String II	3 31 737	Kuba Olszewski z Nysy

Kurczę blade! Chociaż z jednej strony powinienem się cieszyć, że tyle dobrych gier powychodziło na PS2, tak z drugiej wkurzony jestem, bo gry te odebrały mi miejsce przeznaczone na opis TALES OF DESTINY 2! Mam nadzieję, że za miesiąc znajdzie się dla mnie tych parę stron, obym i ja mógł ruszyć ze stuffem do tej gry... słyszysz Ściera? A przechodząc do spraw kluczowych, dwudzieste drugie wydanie "Kącika..." poświęciłem FINAL FANTASY, zapodając kilka podpowiedzi oraz spory zestaw plotek, jak i newsy na temat kolejnej odsłony serii, a także związany z nią nowy konkurs. Mając nadzieję, że wszystko się zmieści (hi Bull!), kończę, by nie zabierać potrzebnego miejsca. Aha - dział emu-sceny na razie gromadzi napływające informacje i ponownie pojawi się za miesiąc

CHAPTER 22

Kącik RPG

stor@psxextreme.pl

KONKURSY

WIELKIE HISTORIE FINAL FANTASY

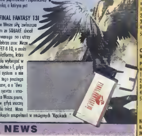
Oj, zawiedliście mnie. Z Waszych zapowiedzi wynikało, że prace polecą się strumieniem, a dotarło ich do mnie w sumie poniżej dziesięciu, z czego tylko dwie dość ciekawe zapisane, choć z drugiej strony tak obszerne, że ich wydrukowanie w PE zajęłoby kilka, a nawet naście stron, czego uczynić nie jesteśmy w stanie. No i co ja mam począć? Muszę w końcu zamknąć ten konkurs, ale jego zwycięzcę ogłoszę w przyszłym numerze, po końcowej konsultacji w sprawie nagrody, którą muszę przeprowadzić ze Ścierwem i Fenixem. Czyżby wróżący mi Slesz miał rację? W każdym razie mam nadzieję, że kolejny eRPeGowy konkurs w końcu skłoni Was do większego działania, tak więc nie tracąc czasu przechodzę do

SZCZĘŚLIWA TRZYNASTKA

W poprzednim numerze wspomniałem o tym, że szykuję nowy konkurs, w którym nagrodami będą gadżety związane z serią FINAL FANTASY, a w które to zaopatrzył Redakcję "wakacjujący się" w Singapurze Norby. Pewnie już zdążyliście "ukraść" z obrazka, jaki rarytas na Was czeka (oryginalna popielniczka i zapalniczka), w takim razie przejdźmy do głównego zadania, jakie na Was czeka, o którym jest

WYMYŚLENIE FABUŁY LUB/I SYSTEMU GRY FINAL FANTASY 13!

Mam nadzieję, że nie wygląda to na zadanie przekraczające Wasze siły, zwłaszcza że nie wymagam od Was dorównywania super-mózgowcom ze SQUARE, chciałbym jedynie, aby było to coś ciekawego, porządnie opracowanego no i utrzymanego w "fajnalowej konwencji", którą sami powinniście dobrze znać. Może to wymyślić klasycznego FINAL'a, może to być coś na wzór FF7-8 10, a może przyjdzie Wam do głowy jakiś nowy trend... Jeśli chodzi o platformę, która będzie ową "Trzynastkę" obsługiwać, to możecie co prawda wybiegać w przyszłość (PlayStation 3?), lecz nie radziłbym popadać w totalne s-f, gdyż chodzi tu przede wszystkim o konstrukcję fabularną lub/i system, a nie możliwości oferowane przez sprzęt. Dlaczego zaś FF13? Z tego prostego faktu, że nad "jedenastką" prace są już bardzo zaawansowane, a o "dwunastce" wiadomo, że powróci do klasycznego stylu (zamki, rycerze i smoki). W każdym razie konkurs uważam za otwarty i czekam na Wasze prace, które objętościowo nie powinny przekraczać 10 tys. znaków, gdyż inaczej nie starczy miejsca na ich wydrukowanie, co czeka zwycięski tekst. Mam nadzieję, że o wszystkim wspomniałem, w razie czego szukajcie uzupełnień w następnych "Kącikach".



FINAL FANTASY IX

SKAKANKA

No, no, Michał pobił samego siebie (oraz Konrada P., którego wysiłki okazały się niewystarczające) uzyskując o ponad tysiąc skoków więcej, za co tylko Memorkę; mam tylko nadzieję, że jego ksywa nie wiąże się ze sposobem nabijania swych rekordów). Zaznaczam, że w tej konkurencji niedozwolone jest nie tylko korzystanie z przystawek AR i pochodnych, lecz również ze specjalnych kontrolerów - wszystko ma być robione MANUALNIE. Kieruję to zwłaszcza do niejakiego "Kury" z Sulechowa - od razu widać, że nie zrobiłeś tego samodzielnie (progi punktowe), więc Twojego wyniku nie mogę uznać.

1. Michał "Haker" Guz z Kurowa	2283
2. Konrad Pijanka z Sieradza	1199
3. Michał "Haker" Guz z Kurowa	1137
4. Konrad "Baronescu" Baran z Bełżyc	937
5. Konrad "Baronescu" Baran z Bełżyc	476

VAGRANT STORY

CHAINS

Wow! Czy też, jak to mawia Kali: WHOOOOAAAAH! 54 to dopiero wynik! Kto pobije nowego mistrza? Memorka wędruje też do Roberta Sikory za "załapanie się" na piąte premiowane miejsce

1. Mateusz "Moran" Olszek ze Stalowej Woli	54
2. Maciej Tyszko z Wałbrzycha	40
3. Marek Wójcik z Lublina	39
4. Daniel Popławski z Kielc	36
5. Robert Sikora z Nowej Rudy	34

BREATH OF FIRE IV

No co jest?! Że się powtórzę... Nikt nie zamierza poprawić wyników Konrada? Nie chcecie Memorek?

MAX HITS COMBO

1. Konrad "Kurak" Rajewski z Rzeszowa	126

MAX DAMAGE

1. Konrad "Kurak" Rajewski z Rzeszowa	387 864

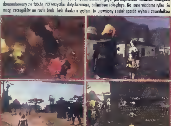
TALES OF DESTINY II

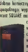
Jest to kolejna pozycja, w której można nabijać comboty (poprzez łączenie technik), zaś aktualny najlepszy wynik prezentowany jest w prawym dolnym rogu ekranu (w menu gry). Gra jest jeszcze w miarę "młoda", ale już czekam na Wasze osiągnięcia

NEWS

FINAL FANTASY XI

Nasi skośnoocy przyjaciele ze SQUARE pracują, jak te mróweczki, dosłownie bezustannie. Jak podają źródła, jedenasty FF jest już ukończony w około 70% i zimą mogą już nastąpić pierwsze beta testy tego pionierskiego, jeśli chodzi o platformę SONY, sieciowego RPG. Pojawiły się już pierwsze wzmianki na temat tego, co będzie nas czekać w świecie o nazwie Vana Di, którego zwiedzaniem zajmować się będą Gracze. Nie będzie to oczywiście jedynym zajęciem, gdyż w tej zamieszkałej przez ludzi i potwory, spokojnej od czasu ostatniej (przed 20 laty) wojny krainie znowu pojawiło się wskrzeszone czyjąś mocą zło. Znowu w ruch pójdą magia, miecze oraz nowoczesne technologie, czyli klasyczna już kombinacja serii FF. Jednakże nie tylko na walkach opierać się będzie zabawa, gdyż, jak zapowiada Hironobu Sakaguchi, eRPeG ten będzie o wiele bardziej skoncentrowany na fabule niż wszystkie dotychczasowe, online'owe role-playe. Na razie wiadomo tylko, że powróci motyw zbierania kryształów mocy, szczegółów na razie brak. Jeśli chodzi o system, to ujawniony został sposób wyboru zawodników, który podobnie jak w DeCekowym PHANTASY STAR ONLINE polegać będzie na ustaleniu rasy, płci, wyglądu zewnętrznego oraz klasy zawodowej i choć szczegóły na temat tego ostatniego również nie są znane, to w sumie wiadomo, czego się można spodziewać. Jaką oprawą graficzną jedenastka będzie dysponować, zobaczyć możecie na screenach, dodam, że prawdopodobnie konieczny będzie zakup specjalnego, wyprodukowanego przez SQUARE modemu, przeznaczonego tylko i wyłącznie do łączenia się z serwerem PlayOnline w celu sieciowej zabawy w świecie FINAL FANTASY 11 (zdjęcie obok)





PANTEON GWIAZD

Nadal nie otrzymałem nowych wpisów do Panteonu, chociaż otrzymałem sygnały, że niektórzy są już tuż tuż. W każdym razie, aby ułatwić Wam znajdowanie wyzwań, postanowiłem ponownie wypisać kilka "konkurencji", w których możecie się wykazać.

FF7 nabicie trzem ulubionym postaciom wszystkich parametrów do 255 (dzięki Sources)
FF9 zdobycie Excalibura 2
VAGRANT STORY wszystkie mistrzowskie tytuły
STAR OCEAN 2 nabicie wszystkim postaciom 255 lv doświadczenia
- FFT uzyskanie i nabicie wszystkim postaciom z podstawowego składu (czyli pięciu wybranym) wszystkich Jobs na poziom Master

Aktualnie sprawdzam, w których grach uzyskanie 99 lv doświadczenia wiąże się z naprawdę dużym wysiłkiem, bo przecież nie można tak łatwo dostać się na Panteon (odpadły już Finale i FFT)

Kto .... Łukasz Adamczuk z Chełma
Gra .... VAGRANT STORY
Osiągnięcie maksymalne dopakowanie broni - po 100 do wszystkich charakterystyk Class i Affinity

PLOTY I PLOTKI

Po zamieszczeniu w "Kąciku..." jubileuszowego numeru PE przygotowanych przez TrOePKa plotek odnośnie siódmego "Fajnala" długo nie musiałam czekać na Waszą reakcję. Nadeszło sporo stuffu, spośród którego wybrałam kilka najbardziej interesujących motywów. Zaznaczam, że większość prezentowanych poniżej materiałów jest totalną bzdurą i "wysysem" z palca, lecz jeśli ktoś i tak będzie chciał to sprawdzić, to niech się nie krępuje.)

FINAL FANTASY 7

He, he, ale polewałam czytając list małego Krzyśka P. ze Szczecina - jego "rewelacje" to jedne z lepszych perełek w świecie plotek. Aha, następnym razem pisz do MNIE, a nie do HIV'a, który w kwestii eRPeGów jest totalnym ignorantem {Hi: robię tak: "prffffff!!!"}

1. Wskrzeszenie Aeris - przepisz wykop Midgar Key na pierwszym dysku, a następnie idź z nim do tego wysokiego budynku w Midgar (siedziby szefa miasta) i daj go Rudemu - w zamian otrzymasz Holy Materię. Włóż ją do broni (nie wiadomo tylko czyjej) i użyj otrzymany czar podczas walki z Jenovą (zaraz po śmierci Aeris). Dziewczyna obudzi się i da Cloudowi drugi Limit Break czwartego poziomu.
2. Flanelowy Chocobo (he?) - po nalocie na Midgar (gdy heroes spadają na spadochronach), podczas walki z Hojo postaraj się załatwić go atakiem Morph. Gość zamieni się wtedy w jakiś tam Hut (jedyny w swoim rodzaju), którego podanie parom złotych (owem tudzież złotemu i czarnemu) Chocobo podczas parzenia zaowocuje urodzinami owego kurka.
3. Wooden Weapon (jeszcze lepiej!) - jedź na Flanelowym kurczaku na bagna, gdzie grasuje Midgar Zolom, a jeśli Cloud będzie miał Excalibura (super sekretna broń - "opis uzyskania" w PE#50.), z wody wyskoczy ów Boss. Wooden Weapon ma podobno 4 miliony HP!

"Mam wujka w SQUARE, który mówi, że..." - tak zaczynała się zamieszczona na Necie wiadomość (thanks Piecia za info). Chodzi tu o możliwość zlikwidowania dodatkowej postaci, jaką jest Zack! Tak, tak - ten sam, z którym Cloudowi pomyliły się osobowości. Nie pamiętam, czy już o tym kiedyś nie pisałam, lecz w każdym razie przepis na to jest następujący: na początek, podczas przygód w Midgarze, należy na każde postawione (w jakimś tam momencie) pytanie odpowiedzieć poprawnie (trzeba tylko znać te "dobre odpowiedzi" - a to już inna sprawa), a wówczas przed "imprezą" w Kalm, Aeris powie Cloudowi, że przypomina jej gościa, z którym kiedyś "chodziła". Po wspomnieniach z przeszłości Tifa wspomni coś o pożywym gościu, którego znaleźli opodal Midgaru. Po dotarciu do Temple of Ancients zobaczymy, jak Sephiroth zabija Zacka i ten wstępuje do Lifestreamu. Wreszcie na dysku 3 następuje cała procedura "wskrzeszenia". Na początek należy na Gold Saucerze wygrać Super Sweeper oraz Masamune Blade i z tymi przedmiotami iść do reaktora w Gongaga. Po użyciu Super Sweepera na owym reaktorze, a następnie owego miecza, Cloud straci przytomność, a gdy ją odzyska (usłyszy głos Aeris), spotka Zacka, który po dwóch rozmowach odchodzi. Teraz spotkać go można ponownie w North Crater, gdzie dołącza się do drużyny startując z poziomem 77. Ale bzdury.

FINAL FANTASY 8

TrOePeK przysłał tym razem informacje na temat ósmego FF, które znalazły się na Necie jeszcze przed ukazaniem się gry w sprzedaży. Teraz przypadków przekręconych wieści nie spotyka się tak często, wówczas jednak rynek informacji nie był tak dokładny jak dzisiaj. A oto, co zapowiadano:

1. Główny boss ma być jedną z części ciała Sephirotha
2. Cloud ma być jednym z podwładnych Squalla
3. Zell zginie
4. Cid powróci wraz ze swoim stołkiem
5. Red XIII, Cloud i Sephiroth pojawią się w grze.
6. Będzie dwóch dodatkowych bohaterów: Jumegan i Victor (kto to?)
7. Laguna Loire będzie gejem (!!!)
8. FF8 to kontynuacja FF7
9. Red XIII będzie w grze. Żył na tyle długo, aby dożyć do "ósemki"

Kolejna porcja plotek pochodzi od Dragonusa, którego przy okazji przepraszam za przekręcenie ksywy i niedokładność w przedstawieniu jego stuffu do XENOGEARS. A oto owe ploty:

1. Można zdobyć miecz, którym walczy Ultima (nie chodzi tu o Ultima Weapon) - jest to możliwe tylko wtedy, gdy podczas walki nie użyjemy żadnego czaru ani limitu, a jedynie zwykłych ataków
2. Jeśli na początku gry, podczas pierwszego questu, wypakujemy Seifera do 50 levelu, to nie będzie on z nami walczył pod koniec trzeciego dysku, a nawet się do nas dołączy (akurat!)
3. Podobno w grze miała być ukryta wstawka - chodzi tu o moment, kiedy Squall wpada w przepaść pod koniec pierwszego dysku (po walce z Edeą). Wpadając, miał się on niby przenieść w czasie, po czym mógł przeskoczyć do świata FINAL FANTASY 7!!!
4. Na organach w zamku Ultimecii można (przy odrobinie wprawy) zagrać melodię z mapy świata - jeśli to zrobimy, organy odsuną się, ukazując ukrytą lokację, w której czeka kolejny Weapon
5. Na mapie świata, w miejscu, gdzie stoją 2 wieże na pustyni, należy stoczyć ponad 1000 walk, a jeśli się tego dokona, z piasku wyłoni się najsilniejszy z "Broniów" - Sand Weapon
6. Najzabawniejsza okazała się plotka mówiąca, jakoby w podziemiach Galbadii mieszkał Mommy Weapon, lecz w końcu okazało się, że chodziło o czasopismo na miesiąc MAY.)

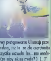
RINOA I ULTIMECIA

Najciekawsze, a przede wszystkim PRAWDOPODOBNE informacje nadesłał Ghosty z Łodzi (za co posyłam mu Memorkę), a dotyczą one rzekomych powiązań tych dwóch tytułowych pań. Aby nie przedłużać, po prostu zacytuję fragmenty jego obszernego listu.

"(...) Cała sprawa jest bardzo ciekawa, ponieważ owo powiązanie sprowadza się do tego szokującego faktu, że słodka Rinoa i demoniczna Ultimecia to jedna i ta sama osoba! Wszystko to zaczęło się od tego, że pewien amerykański maniak "Fajnala" przechodząc po raz n-ty FF8 zwrócił po raz pierwszy większą uwagę na słowa wypowiadane pod koniec gry przez Ultimecię. Szepce ona coś na temat tego, że czasu nie można pokonać. Koleś zaczął się nad tym zastanawiać i doszedł do wniosku, że Ultimecia to nikt inny jak tylko Rinoa z przyszłości. Oto argumenty, które mają to udowodnić:

- po pierwsze to, że Rinoa jest "czarownicą", wiedzą chyba wszyscy
- po drugie, w pamiętnej scenie, w której Squall i Rinoa spotykają się na łące nieopodal sierocińca, laska wyjawia Squallowi "Whatever" Leonhartowi, że będąc "czarownicą", dysponuje olbrzymią potęgą, która kiedyś może wymknąć się spod jej kontroli i ona sama może stać się zagrożeniem dla świata. Następnie prosi ona Pana Nawałnicę, by nie bacząc na żywione do niej uczucie w razie potrzeby... zabił ją

Hmmm... Rinoa w przyszłości zagrożeniem dla świata... przypadek? Gościu jednak wyjaśnił powód, dla którego to Rinoa mogłaby przekształcić się w Ultimecię i zrobić spory rozpierdziel. Jak wiadomo panna Heartilly będąc "czarownicą" dysponuje darem przez wielu niezwykle pożądanym, który paradoksalnie stał się dla niej przekleństwem. Mowa tu oczywiście o długowieczności, żeby nie powiedzieć nieśmiertelności. A czemu dar ten stał się przyczyną upadku Rinoy? Przyczyna jest prosta - nasza parka żyła szczęśliwa jak papużki nierozłączki i pewnie ta sielanka trwałaby dalej, gdyby nie jeden szkopuł - podczas gdy Rinoa pozostawała praktycznie niezmieniona, tak Squallowi systematycznie przybywało siwych kłaków, aż pewnego dnia zmarło się biedakowi, a dziewczyna nie mogąc żyć bez swojego kochasia, coraz bardziej pogrążała się w bólu i rozpaczy, co ostatecznie doprowadziło ją do utraty panowania nad mocą, przeistoczenia w Ultimecię i całego tego zamieszania z Time Decompresion (or sth). Poprzez tę całą dekompresję czasu, Ultimecia chciała nie tylko wyrzucić z siebie cały ten żal i gniew, lecz także w pewien sposób uchronić samą siebie (z przeszłości) przed zbytnim angażowaniem się i w konsekwencji bólem po stracie swojego misia - poprzez zniszczenie wszystkich żywych istot. Heh, rozwiązanie oczywiste, w ten sposób na pewno nie dojdzie do rozkwitu ich związku.) Tak to sobie amerykański chłopak wykombinował. No i kolejna sprawa - Ultimecia pojawia się we wspomnieniach z sierocińca, co oznacza, że wychowywała się razem z grupą! W każdym razie nasz Jankes pochwalił się swoimi teoriami na Necie i rozgorzała dyskusja. Teoria ta wielu przekonała, chociaż znalazło się sporo niedowiarków, którzy potrzebowali bezpośredniego dowodu, no i śmiało można powiedzieć, że taki dowód znaleźli. Nie trzeba było szukać daleko - wystarczyło porównać ze sobą facjaty Rinoy i Ultimecii, wyjmując odpowiednie stop-klatki ze wstawek FMV. Tu nastąpił szok - rysy twarzy pokrywają się w 100%, a twarzyczki obu pań różniły się tylko fryzurami oraz charakterystycznym makijażem Ultimecii (było to pokazane w jednym z zachodnich czasopism). I jeszcze jedno - zapytany o wszystko amerykański oddział SQUARE nie potwierdził, ale i NIE ZAPRZECZYŁ tym rewelacjom. Pewnie nigdy nie dowiemy się, czy na 100% to wszystko jest prawdą, no ale przynajmniej ja nie potrzebuję oficjalnych oświadczeń w tym temacie, gdyż teoria + zdjęcia mnie przekonują, a takie motywy postępowania Ultimecii przemawiają do mnie bardziej, niż to, że zła czarownica z przyszłości chce wszystko rozwalić, bo... nie wiadomo w sumie czemu (ze nudy akurat może?) (...)"



Star: Hmmm... sam nie wiem, co o tym sądzić, zwłaszcza że nie pamiętam, czy w grze pojawiło się demko dokładnie ukazujące twarz Ultimecii, bo przecież w większości przypadków widzieliśmy tylko Edeę, która została przez nią opętana (a kobita była w miarę normalną "czarownicą", nie mającą wcześniej z Ultimecią niczego wspólnego). Poszukam tych screenów na necie, bo może się przekonam, bo na razie mam wątpliwości.

FINAL FANTASY IX

ファイナルファンタジーIX

MIŁOŚNIK KAWY

W chacie na terenie Observatory Mountain (opodal Dali) mieszka sobie pewien gość, co to się Morrid zowie. Zagadany bełkocze, że napiłby się dobrej kawy, więc zabierzemy się za jej szukanie. Oto lokacje i warunki odnalezienia poszczególnych ziaren:

- Moccha Coffee - znaleźć można na terenie South Gate, przy wejściu południowym, od strony Lindblum - tym, przez które przechodziła grupa Tantalusa (w czasie jednego z ATE). Kawa znajduje się przy źródełku po prawej.
- Kirman Coffee - należy przeszukać lewą stronę werandy (obok stołu) domu Eiko w Madain Sari.
- Burmon Coffee - kawę tą najtrudniej zdobyć, gdyż można to uczynić tylko w jednym momencie w grze. W czasie trwania turnieju karcianego w Treno należy Zidanem opuścić miasto i przez South Gate udać się do Dali. Na miejscu przekonujemy się, że starosty (Mayor) tej wioski nie ma w jego mieszkaniu i choć nadal pilnuje je jakiś bajlof, to możemy śmiało w nim pobuszować. Po wejściu dostajemy listę sprzętów, które możemy sprawdzić - liczą się z nich tylko dwa. Po pierwsze biurko (Desk) - znajdujemy w nim Mini Brahne, a gdy jeszcze dwukrotnie je zbadamy, chłopaczek na kanapie zapadnie w głębszą drzemkę i będziemy mogli bez problemów sprawdzić inne miejsce. Tym miejscem jest piec (Heater), w którym znajdujemy klucz (Mayor's Key), który pozwala otworzyć zamknięte drzwi w wiatraku obok domu starosty. Znajduje się za nimi klatka z Chocobosem, za którym (z prawej strony) można zauważyć skrzynkę. Zawiera ona trochę kasy, a gdy sprawdzimy ją po raz drugi, okaże się, że coś się pod nią znajduje - właśnie owa kawa.

W nagrodę za odnalezienie owych trzech odmian kawy, Morrid obdarowuje nas modelem Mini Prima Vista, który możemy odebrać w kryjówce Tantalusa w Lindblum.

MINIATURY

W czasie gry można zdobyć kolekcję czterech miniatur (Key Item), które co prawda nie pełnią żadnej ważnej funkcji, lecz mogą podwyższyć ranking Treasure Huntera Zidana. Oto one:

- Mini Cid - można kupić na aukcji w Treno
- Mini-Burmecia - można znaleźć w domu opodal stacji na Theater District (gdy artysta go opuści)
- Mini-Brahne - znajdujemy ją podczas wypełniania questu z Burmon Coffee, możemy też zdobyć ją później, bo na dysku 4 w tym samym pomieszczeniu, lecz tym razem po sprawdzeniu drabiny (Ladder)
- Mini-Prima Vista - znajdujemy w kryjówce Tantalusa w Lindblum po wypełnieniu questu z kawą dla pana Morrida

ROZKAZY

Pamiętacie, jak podczas ataku Bahamuta na Alexandrię Dagger musiała rozdzielić zadania poszczególnym parom żołnierzy? Jeśli wykonała to bezbłędnie (odpowiednie funkcje dla odpowiednich gości), to w nagrodę otrzymywała Angel Earrings, do tego jednak potrzebowała paru informacji. Pamiętacie, jak na początku gry Steiner miotał się po zamku szukając księżniczki i Zidana? Zagadawszy dwukrotnie żołnierza o imieniu Breireicht mógł on przeczytać listę poszczególnych wojaków wraz z ich predyspozycjami, co jak znalazł przydaje się właśnie w momencie objęcia dowództwa przez Garnet. A oto prawidłowe przyporządkowanie:

Weimar and Haagen - Protect the townspeople
Breireicht and Laudo - Contact Lindblum
Blutzen and Kohel - Gather Information
Mullenkedheim and Dojebon - Fire the cannons

LISTY

hiv@psxextreme.pl

W bieżącej odsłonie Listów znajdziecie istne pomieszanie z poplątaniem. Niechętny do uporządkowania wielu spraw, wrzucałem kolejne co ciekawsze listy bez sortowania pod względem tematyki. Ot, co ciekawe - do wora. Czy wyjdzie mi to na zdrowie - to historia pokaże. W każdym bądź razie ja czuję się z tym całkiem w porządku, bo we łbie mam nie mniejszy mętlik, a i w życiu namieszało mi się konkretnie. Nie mam czasu wypić w spokoju herbaty (non stop kawa;), przeczytać informacji nt. nowych serii kolekcjonerskich dla pasjonatów okazów filatelistycznych z Kambodży, poza tym przechodzę częściowe załamanie nerwowe po zapoznaniu się z pewną, oczekiwaną od ho-ho! grą na Czarnulę - żadny wrażeń porównywalnych z ejakulacją 70-latka, zawiodłem się na niej sromotnie. Cóż, trza żyć dalej, skoro Bozia pozwala, z utęsknieniem wypatrując kolejnych tytułów. [...] Już za miesiąc w Redakcji powinna wylądować konsola Billa - przygotujcie się zatem na konkretny test, jak i komentarze (tych na pewno nie będę szczędzić; a czy schlebiających, czy też może kryklających XboXa - to się okaże...). Tak czy inaczej - w chwili gdy czytasz te słowa, prawdopodobnie na padzie X-a wciskam jednocześnie klawisze "Ctrl, Alt, Del", hiehie! [...] To by było na tyle tytułem wstępu, zapraszam do niczym skrępowanej lektury (kolejna partia rutynowa:).

PS. Serdecznie przepraszam wszystkie osoby, które nie dostały przyznanych im nagród na przestrzeni ostatnich dwóch miesięcy - moja wina. Wszystko już naprawiłem. Jeśli zatem wciąż nie otrzymaliście fantów, wyjrzyjcie przez okno - najpewniej listonosz właśnie sunie pod oknem i [illegible] w bramie męczy się z flamastrem ;))

Kontakt: hiv@psxextreme.pl, tel. 0608 33 82 82, także listy na adres Redakcji (z dopiskiem "LISTY - HIV").

PRYWATA:

Kubelud z Pieniew - sorry za [illegible]!
DJ Boton - [illegible] Hihihi!
RAC_R - spoko [illegible].
Juvefan - święta moja, ale kogo to obchodzi;). Nie w[illegible] serio!
Grajky, Warszawa - nie żyj tyle, a w [illegible] czytanie na Czarnulę!
Kuba, Łódź - [illegible], a ja nie też pomyślę!
Jonny, Przasław - [illegible] ;))...
Gda, Chrzanów - a czy ja coś mówiłem?
Kamil, Dębowa Gawora - [illegible] i spotkamy się pod "[illegible]" w centrum, hm? Hihihi!

DEBIL MIESIĄCA

"[...] Dlaczego nie piszecie recenzji gier na PieCe? Dlaczego tak go tyracie? Zazdrościcie pecetowcom jedności, podczas gdy my - konsolowcy - prowadzimy wojny konsol! [...]"

Janus, SMS

Brawo, wygrałeś komplet wykałaczek! Rozgryzłeś nas - już za ten fakt powinieneś zostać wyróżniony, co też się stanie. Po odbiór nagrody zapraszam Cię osobiście do redakcyjnych lochów. PS. Załóż lekkie ciuchy, gdyż elementy metalowe i skórę źle się trawi.

NAGRODA:

MALKONTENT

"[...] Wg mnie, Czarnula jak na razie daje ciała na całej linii - tylko GT3 może się czymś poszczycić (ochh, ten tryb rajdowy). Ale ile trzeba było na nią czekać?! Albo DEVIL MAY CRY - widziałem, grałem i powiedem: CZYM TU SIĘ ZACHWYCAĆ? To jest dla Was takie rewelacyjne? GT3, TTT, T4, WIPEOUT FUSION, MGS2, ACE COMBAT 4, GTA3, FFX, ISS5 - czy te gry mają odpierać atak dwóch konsol (X-a i GC - przyp. HIV'a)? Wy nie wiecie, co mówicie! PS2 odziedziczyła klimat zbudowany przez PSX'a i teraz nie daje rady. Wiele osób jeszcze nie stać na kupno PS2 i co im możesz poradzić? Ano niewiele. Nie wiem - może to Wasze niedoinformowanie, może to Wasza nienawiść do MICROSOFTu, ale na boku cierpi też GameCube. Nie wiesz, że GC dostanie jako exclusive chyba wszystkie części BIO HAZARD - szlag mnie trafił. Zebrali nawet BIO HAZARD 4! Mówisz trudno - i dalej grasz. Nie będę płakał z tego powodu, tylko kupię GC, bo bez RESIDENTa >>NIE WYTRZYMAM!!!<< Był nawet taki okres, że chodziłem do Raccoon City po chleb i bułki do tamtejszego sklepu (nie jestem już w stanie zliczyć, ile razy kończyłem RE 1 i 2 tylko po to, żeby zobaczyć wszystkie motywy) (...) No, będę kończyć, ale zanim odejdę w niebyt, jeszcze jedno do wszystkich Czytelników, którzy bezsensownie udzielają się na łamach PSX EXTREME - zapamiętajcie własne wypociny, bo już wkrótce zostanie po nich tylko wspomnienie. ZA KILKA MIESIĘCY NIE BĘDZIECIE CHCIELI ZE WSTYDU PRZYPOMNIEĆ SOBIE TEGO, CO PISALIŚCIE POD ADRESEM ZARÓWNO X-a, JAK I GAMECUBE'a. DZISIAJ NAWET NIE JESTEŚMY W STANIE WYOBRAZIĆ SOBIE, CO NIOSĄ ZE SOBĄ NOWE PLATFORMY, A WY OD RAZU RZUCACIE SIĘ Z MORDAMI I CHCECIE OŚWIECAĆ INNYCH SWOJĄ DO D**Y WARTĄ WIEDZĄ NA TEMAT RYNKU KONSOLOWEGO. ZAPAMIĘTAJCIE: JESTEŚMY TYLKO SZARYMI KONSUMENTAMI I INNYCH G***O OBCHODZĄ WASZE MIERNE OPINIE NA TEMAT KONSOL NEXT-GEN [...]"

QIREX, Białystok

Malkontencie przebrzydły, gdybyś list ów napisał 3 miesiące wstecz, byłoby w miarę spoko, ale na dziś dzień krew we mnie wzburzyłeś, prowokując skutecznie do wygłoszenia kilku słów, mających oczywiście żadne znaczenie. Powiadasz, że DMC na PS2 to żadna trajda, czyż się mylę? A to dobre sobie! Ryj mi wykręca na wszystkie strony i poważnie myślę o wzięciu udziału w stosownym konkursie fotograficznym, hiehie! Głupek ze mnie Wiejski, to i może się nie znam (kwestia gustu), poza tym smak mam wypaczony, ale DMC uważam za cool jak cholera... Zgadzam się z Tobą w kwestii następującej: choć sequele zajefajnych gier to zajefajna sprawa, tak sukcesu PSX-a nasza Czarnula nie odniesie, jeśli tylko sequelami i pochodnymi będzie szastać. A wyjątki pokroju ICO zdarzają się niezmiernie rzadko... Słusznie prawisz w kwestii bluzgania sprzętu, którego nie ma, ale do tej kwestii ustosunkowałem się w komentarzu do "Listu Miesiąca" (...). Sprawę stawiam jasno (mówię tylko i wyłącznie w swoim imieniu): z X-a początkowo zlewałem jak rzadko, aby w końcu się doń przekonać. Wszelkie deklaracje mają jednak póki co charakter hipotetyczny - już wkrótce X trafi do Redakcji PE, więc zweryfikuję swe poglądy. Ja nie widzę problemu: wykonywany przeze mnie zawód polega na plotkowaniu, spekulowaniu i dedukowaniu, a gdy przyjdzie co do czego - rzetelnym poinformowaniu Twojej osoby o własnych odczuciach (reszta należy do Ciebie - konkretne wnioski itd.). Zakładając, że po dziś dzień bluzgam na X-a, w momencie jego przetestowania i odebraniu pozytywnych wibracji powinienem najzwyczajniej zmienić zdanie i takowym się podzielić z rzeszą Czytelników. Logiczne, ha? Do Czytelników nie czuj żalu - Polak musi ponarzekać, wszak Polakiem jest, a i jest zdrowo, gdy coś się dzieje. Aha, co być nie ględził jak mrówka w fazie klimakterium - zaciesz gumiaka na joypad do PSX, który wkrótce przywędruje na Twą chatę, najpewniej przez okno kuchenne ;)

Konsola PlayStation 2 wydana

NHL 2002 W DTS!!!

"[...] W NHL 2002 (PS2) na planszy tytułowej zauważyłem wiele mówiący znaczek DTS. O co chodzi?? Nie dysponuję odpowiedniej klasy sprzętem, więc proszę o wyjaśnienia, przecież od zawsze powtarzasz, że w grach nie ma mowy o DTS-ie. [...]"

Kajetan, Opole

O jaaaa! To prawda. ELECTRONIC ARTS zaimplementowało w najnowszej edycji swojego hokeja obsługę dźwięku w systemie DTS. Co ciekawe, nie ma mowy o jakiejkolwiek ściemie sprzętowej (np. symulowanie trybu) - na amplitunerze iskrzy niczym na choince bombki, symbol DTS. Efekt jest piorunujący, bowiem hala sportowa tętni życiem, a efekt echa i odbijającego się krążka skutecznie podbijają doznanie słuchowe. Ale "o co chodzi" z możliwością obsługi młodzieżowego systemu DTS przez gry - wciąż nie kumam. Od zawsze w każdej jednej notce prasowej i oficjalnych komunikatach SONY widniało jak byk wyjaśnienie, iż jako takie gry potrafią obsłużyć jedynie Dolby ProLogic, zaś systemy AC-3 i DTS pozostają jedynie w sferze marzeń, są dostępne jedynie w trybie DVD Video (filmy). A tu - szok!!! Pragnę przy okazji wyjaśnić, iż za każdym razem, gdy Shiva nawijał w newsach informacje o planach zaimplementowania DTS w jakiejś grze, info wyrzucałem, naśmiewając się z krakusa pod wąchałem i wyzywając go w głębi duszy od lamerka. Shiva, zwracam honor, choć krakusem i tak jesteś, hiehie! Przy okazji pragnę nadmienić, iż METAL GEAR SOLID 2: SOL również oferuje kozacki dźwięk. Co prawda nie DTS, lecz Dolby Digital 5.1 (AC-3), a i to zaledwie w kilku wstawkach (prawdopodobnie są to scenki liczone zmontowane i zapodane jako film DVD), ale liczy się fakt. EA dało czadu i jak tak dalej pójdzie, coraz więcej gier na Czarnulę będzie oferować dźwięk w "systemach przyszłości". Oczywiście sporą barierę stanowią finanse (opracowanie ścieżki kosztuje sporo czasu, a czas to pieniądz, a i sprzęt i zaangażowani ludzie się cenią ;)), ale... Za nami zostały skruszone pierwsze lody. Aha, wg mnie niebagatelne znaczenie ma również nośnik docelowy. Informacje o dźwięku w DTS-ie zajmują cholernie dużo miejsca, więc...

FAN

"[...] Drogo Redakcjo! Jestem wiernym fanem PSX EXTRIME (??? - HIV). Niewiele jest osób, które grają na naszym osiedlu w Pleja, bardzo proszę kody do gier XXXXXXXXXXXXXXXXXX (tu leci cała litania - wyj. HIV'a) (...) Z góry dzięki! Jestem zapisany do listy mailowej PSX EXTRIME [...]"

Adam, Zgierz

SMS POWER

Za górami, za lasami żył raz HIV oczekujący SMS-ami... Jestem mały oszołomek, mam ja dzwonków cały telefonek... Hiehie! Jak odnotowałem, nie daliście za wygraną, podsyłając mi kolejnych kilka setek wiadomości dotyczących Osamy (tj. O. takiego wała;)) Facet jest wystarczająco "popularny"... Na szczęście podsyłacie również zwykłe, "zjadliwe" SMS-y, spośród których wybrałem najlepsze (oczywiście w mojej subiektywnej ocenie). Zapraszam do lektury, przy okazji wyjaśniając frajerom, że "uszaty tygodnik" czytam zawzięcie, zatem... (...) Czekam na kolejne SMS-y, oczywiście pod znanym numerem: 0608 33 82 82
PS. Podpisujcie się pod wiadomościami - przez to Wasze ksywy zostaną dla potomnych!

"Jak się nazywa brudny kosmita? Kosmoucki" ???, SMS
"Wymiary mężczyzny idealnego: 90-42-15. Czyli 90 lat, 42 stopnie gorączki, 15 milionów dolców na koncie." Lol, SMS
"Jestem skazana na życie z głąbem. Kocosta" Diablo, Chorzów
"Chcesz być kochany szczerą i prawdziwą miłością? Kup sobie psa!" ???, SMS
"Gdyby babcia nie skakała to by dziadkowi nie złamała!" Dobile, Poznań
"Od operatora sieci: limit Twoich darmowych minut został przekazany na cele charytatywne. Dziękujemy." Wozar, SMS
"Witamy w centrum zapobiegania samobójstwom. Niestety, wszyscy konsultanci są w chwili obecnej zajęci. Prosimy zostawić swoje namiary, nazwisko i adres. W miarę możliwości ktoś przyjedzie odciąć linę..." ???, SMS

PS2 NA KARTKI?!?

Jakże miło mi o tym donieść: PS2 znów tanieje! Choć oficjalna cena trzyma stały poziom (1499 zł + liczne combo packi, w zestawie dodatkowy pad [illegible]) plus SONY gr[illegible] wszystko za bardzo atrakcyjną cenę) tak na katowickiej giełdzie można nabyć Czarnulę (nowa przerobiona) za !!Uwaga!!! 1150 zł!! W miarę możliwości informujcie mnie drogą SMS-ową o giełdowych cenach PS2 w miastach, które odwiedzacie każdego weekendu!) Oficjalnie zapraszam do podpisywania się w SMS-ach. Na wiadomości czekam pod numerem tel. 0608 33 82 82 (hiv)

Kwadraciaku, z kim Ty się na rozum pozamieniałeś? Z ziemniakiem? A może z burakiem? Ja też jestem zapisany na GDPE, lecz cóż z tego?

NAGRODA:

"Tfurczość Radosna"

Nie staracie się, oj nie. Czyżby stanowiło to zbyt duże wyzwanie sklecenie kilku linijek wiersza? Albo ja chodzę non stop na fazie, układając rymowanki na każdym kroku z łatwością porównywalną do sklecenia babki z pomocą foremki, albo Wy siknacie na sprawę, macie "lenia" konkretnego. Nic to - wyróżniłem wcale najpiękniejszy i najgłębszy, ale zwarnowany wierszyk pióra Bartasa.

*O je p*****ę*
Muszę kupić next-gen konsolę
Jak jej zaraz nie kupię, to kopnę
*kogoś (HIV'a) w d**ę*
Pieniądze na Czarnulę zbieram
I patrzę jak Piejstak umiera
Bardzo lubię pe-esy
Bo grafa to esy floresy
Czarną skrzynkę se kupię
A teraz idę już kupę

Bartes, Bydgoszcz

GŁĄB

"[...] Cze HIV! Piszę do Ciebie, ponieważ mam dylemat. Chodzi o to, że nie mogę się zdecydować. Od dawien dawna mam chęć na PS2, ale cena tej maszynki jest trochę wygórowana, no nie? Teraz zastanawiam się nad kupnem nagrywarki XXXX 16/10/40. Ona kosztuje niecałe 600 zł. Obecnie mam 400 zł + 200 miesięcznie od sponsorów;) I w tym tkwi haczyk: nie wiem, co wybrać: PS2 czy nagrywarę? [...]" **Jarek, Knurów**

Ty głąbie kapuściany, kupuj w te pędy nagrywarkę. Nie słyszałem o konsoli XXXX 16/10/40, ale te parametry sugerują, iż jej moc jest potężna (pamięć cache/muzyczna/graficzne???). Ech, ja głupia nimfomanka! Przecież Tobie chodzi o nagrywarkę CD-RW. A zatem sprawa jest jeszcze prostsza: zdecydowanie kup nagrywarkę, będziesz miał wszystkie gry.)

RACZKUJĄCY HAKER;)

"[...] 1> Czy możliwe jest przegranie oryginalnej gry wydanej na DVD, np. METAL GEAR SOLID 2 - w całości (z filmami) na jedną płytę? 2> Dlaczego tak długa gra jak HALF LIFE zajmuje ok. 3 cm płyty, skoro SILENT HILL (final) zajmuje ok. 4 cm? 3> Błagam/proszę/żądam dodania liczby stron. Tę "słówkę" PE czytam od dechy do dechy w maks. 3 dni. Marzy mi się 150 stron PE. Poza tym, wkrótce X karton i mikrofalówka powinny zagościć na łamach najlepszego i największego polskiego maga konsolowego (tak myślę) - chyba większość Czytelników chciałaby więcej stron, nawet jeśli trzeba by zapłacić więcej. [...]" **Patryk, e-mail**

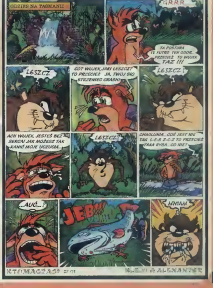
ad 1> Jak zapewne wiesz,) płyty CD i DVD różnią się między innymi pojemnością. Ot, nośnik DVD pozwala zapisać od 6 razy więcej danych niż CD, toteż odpowiedź może być tylko jedna. ad 2> Hiehie! Posługujesz się dziwną jednostką (bardzo nietypową). Postaram się dostosować do Twojego toku myślenia. Tak się złożyło, że owe centymetry mają ścisły związek z objętością danych zapisanych na płycie. Gra jako taka (pliki *.exe i ich odpowiedniki, w tym kod itp.) przeważnie zajmuje niewiele miejsca na płycie, natomiast pożerają je filmy (FMV) lub ścieżki audio. Ot, np. długi CRASH (PSX) zajmuje ok. centymetr na płycie;) i zawiera niewiele ponad grafikę właściwą i kod, podobnie jest w przypadku wielu gier. Otóż zależność "ilości miejsca zajmowanego na płycie" do rajcowności lub urody graficznej nie zachodzi. Ech, małolku. ad 3> Zastosuję technikę na Kallego: wszelkie prośby i sugestie dot. dodania co najmniej 16 stron objętości kierujcie do Sciriy. Choć jest debilkiem, to jednak w tej kwestii sporo zależy od niego właśnie. Ze swojej strony dodam, że maile robią na Alienie spore wrażenie, więc spamujcie jego konto do znudzenia, a z pewnością jeden z najbliższych numerów PE będzie ważył kilo dwadzieścia) Telefony też robią swoje i nie ściemniam w tym momencie ni trochę. Listy z wąglikiem nie są brane pod uwagę, choć niektóre zg(Red.)y by się ucieszyły na przesyłkę z "białym proszkiem" hiehie! Zamysł jest słuszny, wszak już teraz PE pęka w szwach, a co się będzie działo, gdy na dobre rozkręcą się XboX i kostka"!!? "Damy radę"? Listy podobnej treści zalewają moją skrzynkę, ot choćby przytoczę kolejny autorstwa Fido: "[...] Czemu PE nie przybierze na wadze o jakieś 10 - 20 stron? Gdyby cena skoczyła o jakieś 1 - 1.5 zł, to chyba nikt by się nie pogniewał. Coraz częściej czytamy w "Kącikach..." że Alien przyznaje za mało stron na owe kąciki. (...) Ewentualnie przeprowadźcie głosowanie, kto jest "za", a kto "przeciw". [...]" H. Kujcie zatem żelazo póki gorące!

NAUCZY...

"[...] Yo dla całej zg(Red.)akcji! Chcę Wam opowiedzieć historię co najmniej niezwykłą (prawdziwą!), udowadniającą, że trochę starsze pokolenie (30<) także może mieć w swych szeregach zapalonych Graczy - zarówno konsolowych, jak i pecetowców. (...) Wszystko zaczęło się podczas lekcji j. polskiego pewnego smutnego poranka. W tym dniu moja klasa miała pisać wypracowanie, więc humor nam raczej nie dopisywał. Częściowo tylko ratował go nowy numer PE, który tego samego dnia sprzedała mi miła pani pracująca w kiosku niedaleko szkoły z uśmiechem godnym politowania (odstawiecie taką wiochę, że już z okładki emanuje niesamowita fala debilizmu). Trochę pokrzepiony udałem się jak skazaniec na tę nieszczęśliwą lekcję. (...) Nie miałem w zwyczaju zamykać plecaka na lekcji, toteż większość mojego sprzęciche była dobrze widoczna. Piłek, bo tak nazywamy naszego belfra od polaka, z satysfakcją zapisał 5 tematów, z czego może 2 były w miarę zrozumiałe, i zaczął się przechadzać po klasie, co by wszystkie próby posiłkowania się wiedzą nie zapisaną w umyśle ucznia zdusić w zarodku. Przechodząc koło mnie zatrzymał się (właściwie to odzyskał równowagę po tym, jak prawie się zabił o mój plecak) i obrzucił gniewnym spojrzeniem najpierw mnie, a potem zmaltretowanego sprawcę swojego niedoszłego upadku. Nagle sięgnął po coś znajdującego się wewnątrz mojej torby - wyciągnął... najnowszy numer PE!!! Odburknął coś, że pożyczy do końca lekcji, żeby jakoś zabić czas, po czym usiadł przy swoim biurku i zaczął czytać. Nie dość tego, po ok. 5 minutach zaczął się śmiać! Jako że czas na napisanie wypracowania mieliśmy do końca drugiej lekcji, tak nauczyciel praktycznie przestał funkcjonować w tym świecie na 120 minut! Kiedy zadzwonił dzwonek, niechętnie zwrócił mi gazetę, po czym zaczął się dopytywać o Wasz cykl wydawniczy i możliwość zamówienia prenumeraty. Przyznał się także, że od niedawna ma w swojej chacie potwora, co się PS2 nazywa (do dzisiaj zachodzę w łeb, skąd on wziął kasę, żeby kupić Czarnulkę, zarabiając miesięcznie nie więcej niż 1200 zł) i dość ostro pogrywa na niej w TTT i GT3. Żeby dopełnić całości obrazu - dowiedziałem się, że posiada także PSX'a, N64 i solidnego PieCa, pogrywając ostro w takie hity, jak Zelda, Mario 64, MGS czy choćby Arcanum. Trochę mu nie dowierzałem, ale przekonałem się o prawdziwości jego słów podczas wycieczki szkolnej do Francji. Ja, jako zapalony Gracz maniak, zabrałem ze sobą Szaraka, co by d**y kolegom w T3 złoić. Fajno się grało, oj nie powiem, ale tylko do momentu. Piłek równo o 22.00 wparował do pokoju, żeby nam przypomnieć o ciszy nocnej, lecz gdy ujrzał "trzeci turniej o tytuł żelaznej pięści", toczący się na małym telewizorku będącym na wyposażeniu pokoju, jakoś zmiękł nagle i zapytał, czy może zagrać. Wszystkim d**y skopał. (...) No i niech mi ktoś teraz spróbuje wmówić, że w naszym kraju grami interesują się tylko ludzie młodszego pokolenia. [...]"

TeenG, e-mail

Piłek to jest równy gość. Tak myślę. Nauczyciel, który próbu-


GDZIEŚ NA TASMANII
GRRR
TA POSTURA, TE FUTRO, TEN ODOR... PRZECIEŻ TO WUJEK TAZ !!!
LESZCZ
CO? WUJEK, JAKI LESZCZ? TO PRZECIEŻ JA, TWÓJ SIOSTRZENIEC CRASH!
LESZCZ !
ACH WUJEK, JESTEŚ BEZ SERCA! JAK MOŻESZ TAK RANIĆ MOJE UCZUCIA...
LESZCZ?
CHWILUNIA... COŚ JEST NIE TAK. L-E-S Z-C-Z TO PRZECIEŻ TAKA RYBA... CO NIE?
...AUĆ...?
JEB!!!
MNIAM

je wbić do Waszych pacyn pod sławy ojczystego języka jest zamolany tak bynajmniej wynika z przedłożonego mi raportu A przeto nie ma jak zamolany bellei Pamiętam doskonale Jurka K gościa który w szkole średniej próbował uczyć mnie informatyki Nie udało mu się gdyż nie przewidział że z pomocą Sieci można obejść problem uczenia się Otóż "prymus" pisał wszystkim programy które rozsyłał w sieci lokalnej tym samym zyskując przerwę wolną od ciorania Mniejsza o to liczy się fakt że Pilek gra przy czym najbardziej cieszy fakt [illegible] i gesole Poddaję jednak w wątpliwość doniesienia jakoby miał Was spiąć w TK3 Dlatego też nie dostajesz nagrody Aha czy zastanawiałeś się nad tym co powie psoi po przeczytaniu tegoż listu? Pewnikiem powędrujesz do kąta) (...) Co się tyczy mej tum sprawy, to nikt nie zaprzeczy iż old boye szarpią w gry wideo Przeto nie raz publikowałem listy zdesperowanych 30-latków którzy swój wolny czas poświęcają na granie Hobby jak każde inne a że przy okazji rozwijające pewne cechy charakteru należy zaliczyć to in plus Być może w związku z tym listem napisze do mnie więcej "grających tatusiów", dzieląc się z młodocianymi Graczami swoimi doświadczeniami a i przestrzegając przed ew zgubnymi skutkami swojego zaangażowania Jak czekam cierpliwie a nuż łyżka kupi widelec (ehhhm mhh..)

JAK, GDZIE...?

"[ ] Chcę poruszyć kwestię osiągalności gier na konsole w Polsce (...) Wy (red) recenzujecie gry które będą się wygrzewały na półkach sklepowych w Polsce dopiero za dwa trzy miesiące. Uważam że nie ma sensu (jeżeli masz odmienne zdanie to mnie nie bluzgaj) (H nie bój się głupi Wykonuję gwałty na zlecenie bez tez) recenzowanie takich gier. Co z tego że Wy macie grę w NTSC (czy jakoś tam), jeżeli większość posiadaczy konsol ma je w wersji PAL Skutkiem recenzowanie takich gier jest niepotrzebna podnieta ze strony Graczy, a później rozczarowanie - np taka recenzja DEVIL MAY CRY na PS2 - do dziś jej nie ma chociaż szukam w Necie na giełdach i w sklepach Praktycznie każdą grę recenzujecie z większym wyprzedzeniem. Niedawno na łamach Waszego pisemka pojawiła się recka XTREME G-3 Wiedziałem że to dobra gra (pamiętam XG-1 z N64 - było zaje****all!) więc postanowiłem się za nią rozejrzeć. Rozglądałem się blisko 3 tygodnie a moje nerwy wisiały na włosku, aż w końcu dorwałem w Necie firmę wysyłkową, mającą tę grę na stanie Nie zmienia to faktu, że jej nie było (chyba coś nie po polsku, ale co tam)

( ) Napisałbym o tym coś jeszcze ale mi się nie chce [...]"

Maciej, Skórzewo

Konkurs dla ambitnych /publicystyka czytelnika/

DLACZEGO GRY SIĘ STARZEJĄ

Jak wieść gminna niesie, a wróble ćwierkają nawet na Kamczatce, przyszło mi zaistnieć na łamach pełnego intelektualnych odpadków "Śmietnika". Podałbym Wam rękę na powitanie, ale krępujące mnie odzienie uniemożliwia mi wykonywanie gwałtownych ruchów (panowie w bieli powiedzieli, że to dla mojego bezpieczeństwa) Mimo mojej częściowej niedyspozycji, chcę opowiedzieć Wam pewną historię... Od kiedy jestem zamknięty w tym pokoju (poniekąd wygodnym, wszystkie ściany są mięciutkie i przytulne) mam sporo czasu na rozmyślanie. Jeśli więc tylko mój stłumiony głos do Was dociera, wsłuchajcie się w to, co mam zamiar Wam opowiedzieć, bo oni mogą wrócić. A kara za nieposłuszeństwo może być straszna...

Kiedy odwiedziłem pewnego słonecznego dnia zaprzyjaźniony sklep z "zaposowym kopcami" gier), spotkałem tam dawno nie widzianego znajomego, z którym wdałem się w dyskusję na temat gier Spytał się mnie w pewnym momencie

Ta w co ostatnio pogrywasz, Mazur?

Odpowiedziałem mu, podając tytuł aktualnie eksploatowanej przeze mnie gry, a on popatrzył na mnie zdziwionym wzrokiem

W ten staroć? Przecież nikt już w to nie gra Teraz tłuczemy w "X" i "Y" (tu wymienił tytuły najnowszych hitów) które są dużo lepsze i mają o niebo więcej do zaoferowania!

Wtedy zacząłem się zastanawiać... Oddając się wielu godzinom gry zupełnie nie zwracałem uwagi na datę jej produkcji a na pudełku autorzy nie podawali żadnego okresu przydatności do spożycia Niestety, sposób myślenia mojego kolegi jest powszechny Jak to się dzieje, że wspaniałe gry ostatnich lat tak szybko odchodzą do lamusa? Niektóre światowe bestsellery książkowe od lat cieszą się niesłabnącą popularnością i ciągle znajdują nowych nabywców Film jest od dawna zaakceptowanym zjawiskiem kultury, powstają produkcje kultowe które mają swoje grono zatwardziałych wielbicieli Zastanówmy się czemu gry które przecież czerpią z obu tych źródeł (a nawet je przewyższają pod wieloma względami) tak szybko się starzeją i zostają zapomniane

Gry ciągle się rozwijają Stają się coraz lepsze, bardziej rozbudowane i zbliżone do rzeczywistości (jest to w znacznej części zasługa sugestywnej warstwy audiowizualnej) Megahit gra oczekiwana przez długi okres czasu i uznana przez Graczy, już po paru miesiącach ląduje na najniższej półce w sklepie, opatrzona etykietką "Klasyka" Zjawisko to możemy oczywiście tłumaczyć nieustannym postępem technicznym, gdzie nowe technologie wypierają stare Jeśli ktoś z Was miałby do wyboru wysłużonego Szaraczka lub łypiące na Was niebieskim okiem czarne pudełko z logiem PS2 (a na co byście się zdecydowali)?

Pogoń za nowymi rozwiązaniami nie idzie niestety w parze z rozwojem myśli ludzkiej Gry, mimo poprawy audiowizualnej, nie zyskują na mądrości, a wręcz możemy zauważyć tendencję do tworzenia coraz prostszych płytszych i nastawionych na tanie podniety gniotów Możemy to tłumaczyć na wiele sposobów choćby patrząc przez pryzmat rzeczywistości która wymaga od nas ciągłej pracy i aktywności

W podobnych okolicznościach tworzenie "ambitnych" gier nie ma większego sensu bo i tak kierując się mentalnością niektórych developerów Gracze tego nie docenią, a zbyt długi czas gry będzie tylko działał na nich odstraszająco Podobna tendencja niestety ciągle zbiera nowe żniwa rynek cierpi na zalew "klonów", czyli gier opartych na wykorzystanym wcześniej pomyśle który przyniosł danej pozycji duży zysk, oczywiście nieznacznie różniących się specyfiką i niektórymi zasadami Oryginalne pozycje zdarzają się naprawdę rzadko (choćby głośny hit ostatnich miesięcy gra "Black&White") Wszystko to spowodowane jest i chłodną kalkulacją speców od marketingu "jeśli coś osiągnęło jednorazowy sukces to czemu tego nie powtórzyć, wydając sequel czy grę bazującą na danym pomyśle?" Oczywiście powstałe w ten sposób kalki sprzedają się jak świeże bułeczki Gdzieś jednak podczas wtórnej adaptacji uchodzi z nich to, co czyni je wyjątkowymi przebłysk geniuszu, czy jak kto woli duch, który nadawał całemu projektowi indywidualizm i niekonwencjonalność.

Chciałbym żebyście zauważyli inny ważny element tej komercyjnej machiny developerom NIE ZALEŻY na podtrzymywaniu przy życiu danej produkcji Gra idealna byłaby przecież dla nich barierą nie do przekroczenia, odebrała by im sens dalszej pracy W końcu nic nie powstaje z samej idei i zawsze za tym stoją większe lub mniejsze pieniądze w takim świecie żyjemy i musimy się z tym pogodzić. Nawet tacy giganci jak SQUARESOFT, nadzwyczaj często wypuszczający na rynek gry wybitne tworzą produkcje seryjne, których poziom ciągle spada Przykładem tego są kolejne części FINAL FANTASY które bazują na utartych przez serię schematach i specyfice scenariusza (ratowanie świata wpływ zaawansowanej cywilizacji technicznej na świat gry) Ostatni projekt kwadratowych nowatorski film "Final Fantasy: Spirytusy wewnątrz" okazał się finansową klapą i o mało co nie doprowadził firmy do bankructwa I jak tu ryzykować, inwestując w nowatorskie pomysły?

Wtórność i produkcja masowa zabijają przedwcześnie gry, które w niczym przecież nie ustępują kinu, czy literaturze pięknej Komercyjna maszynka do tworzenia pieniędzy cały czas jest w ruchu, a cierpimy na tym najbardziej my Gracze Być może przez wiele lat będziemy jeszcze obiektem krytyki "mądrych" tego świata jednak nie możemy tracić nadziei Dopóki istnieją ludzie ambitni, twórczy i pomysłowi jest szansa, że kiedyś dostaniemy w nasze lepkie paluchy grę idealną, która zyska rangę dzieła sztuki uznane na całym świecie i ostatecznie zniesie obecny w mediach wizerunek Gracza człowieka ograniczonego (czego sobie i Wam życzę) Nie tracąc więcej czasu, chwytajcie za pada i kujcie żelazo póki gorące!

Do pokoju wpadło trzech sanitariuszy, którzy sprowadzili zanoszącego się obłąkanym śmiechem Mazura na podłogę Jeden z nich (w butkach z frędzlami) zaaplikował mu środek uspokajający, po czym wywlekli go na oświetlony jarzeniowymi lampami korytarz... C D N ?☐

Mazur^Sun

Taka jest nasza rola recenzować na bieżąco gry nieważne w jakim systemie wydane (mniej więcej) Może Tobie to nie odpowiada ale uwierz mi pokaźne grono Czytelników PE albo tego wymaga (Czytelnik nasz pan!) pragnąc orientować się w temacie albo dziękuje nam za przestrogę Wszak jeśli konkretnej gry nie można nabyć w naszym kraju (brak wersji PAL) można ściągnąć takową z Zachodu (Net czyni cuda) a i niektórzy posiadają konsole NTSC (czy jakoś tam) Co więksi pomyleńcy importują akcesoria gadżety itd kwestia zasobności portfela Ja widzę co najmniej jeszcze jeden pozytywny aspekt całego zamieszania niektóre gry szanowane np przez Amerykanów niekoniecznie podobają się Europejczykom Ot seria NASCAR spodoba się niewielu maniakom samochodowym a co dopiero powiedzieć o lawinie gier z metką NFL na punkcie których Amerykanie świrują!!! Na przykładzie MGS2 dla PS2 powinieneś dostrzec kolejny przykład świadczący o słuszności takich zabiegów gra którą z pewnością kupiły by "w ciemno" tysiące po zrecenzowaniu w wersji NTSC da sporo do myślenia Nos do góry i lepiej szukaj - ponoć jeden z Czytelników PE kupił W SKLEPIE grę pl DEVIL MAY CRY tuż po tym jak przeczytał recenzję w swoim ulubionym magu hehe! Poza tym, istnieją inne sposoby dorwania upragnionej gry ale nie chce mi się o tym pisać Przytoczę natomiast fragment jednego z wielu listów dot aspektu finansowego omawianej kwestii (Michał Szczecin) "[ ] C*** mnie strzela jak widzę pecetowego MAX PAYNE za 79 zł i otrzymuję PL wersję, PL instrukcję podkładkę pod szczura i jakieś inne bzdety, a na PS2 za 289 zł (np FIFA 2001) otrzymuję w pudełku miejsce na Memorkę) [...]"

WUJ - GNOJ!

"[ ] Mój wuj - wsiręty pecelerz - uważa że GT3 ma słabą grafikę Czy gry na PC prezentują naprawdę wyższy poziom graficzny niż PS2? [ ]"

Paweł, e-mail

Alez oczywiście! A Ziemia ma kształt banana i jest wspierana przez 3 garbate wytatuowane krokodyle... Serio!

UPS!

"[ ] Cze, chciałem Ci napisać że jestem bardzo w******ny, bo zamknęli mój ulubiony sklep z konsolami [ ]"

Mijagi Bielsko-Biała

Chciałeś? I co już nie chcesz? Oj BTW a za cóż takiego tenże zamknęli ? No i dzięki za info czuję się spełniony teraz mogę iść spać.. Czy poczujesz się równie spełniony na wieść że upadłość ogłosiła moja ulubiona wypożyczalnia filmów DVD? Z jej półek znikło zbyt wiele płyt (...) PS Sprzedam sporą kolekcję filmów DVD)

NOVUM

"[ ] Czy ktoś z Was zastanawiał się, jak bardzo PS2 oddaliła się od PSX - pod wieloma "względami"? Nie chodzi mi o specyfikację techniczną, czytnik DVD i inne, chodzi o prostotę! Tak, o prostotę właśnie, bo gdy miałeś Plejaka pierwszego, to nie musiałeś się obawiać, że za 2 lata wyjdzie TOMB RAIDER 7 i będziesz musiał kupić jakiś dysk twardy! Tego na PSX nie było Tam była czysta zajawka grami i niczym więcej! Co bardziej kasiaści kupowali jakieś gitary maty do tańca (towarzyskiego?) albo inne pierdoły ale to wszystko służyło graniu No, może były buble do MP3, czy inne "ekszyn riple je", ale nie jakieś aparaty cyfrowe, kamery klawierki, mikrofony Po co tyle tego? Jak producenci się rozpędzą, to aby zagrać w GT5 - trzeba będzie zwerbować pilota jako drugiego Gracza!!! Może p***rzę bez sensu, ale PSX to była czysta rozrywka! [ ]"

Witek, e-mail

Walisz bzdety myślu coś tam coś tam Podążając Twoim tokiem rozumowania można wysnuć tezę iż pierwsze gry telewizyjne pokroju PONGa były WSPA-NIA-ŁE bo z trudnością można je było podłączać pod odbiorniki TV) Aparaty cyfrowe zestawy karaoke, batuty maty itp służą tylko i wyłącznie do podniesienia atrakcyjności danej produkcji Co się tyczy pomysłu dot GT5 geniusz! Posunę się dalej chciałbym aby można było zakupić specjalny kontroler do "gał" - wzorem automatów można by z jego pomocą egzekwować karniaki kopiąc małą piłkę (system czujników i przetworników dbających o to, aby wszystko miało ręce i nogi). Chciałbym, aby w domach stanęły również czujniki ruchu umożliwiające walkę w bijatykach dzięki wykonywaniu sekwencji ciosów itd. itp. Stoisz w miejscu - cofasz się. Już wkrótce Mariusz Walter zadba o to, aby powstała telewizja interaktywna łącząca w sobie zalety tradycyjnej TV, Internetu i komunikacji. Analogicznie niechaj konsole się rozwiją, bo może im to jedynie wyjść na dobre, a jeśli Ty opowiadasz się przeciw, do Czarnuli podłącz Duela Memorkę i trzaskaj samotnie w FFX. Ja tymczasem będę się ścigać na żywca z Holklem w GT7, prać po mordach Japończyków i Koreańczyków w TK8 a i rozegram (w duecie z Shivą) partyjkę z Jordanem w NBA LIVE 2004. Pa pa

PRZEMOC - C.D.

„[...] Piszę ten list, bo wkurzają mnie stare dewotki, które ple***ą o brutalności w grach. Podaj mi tytuł, w którym jest więcej przemocy niż w bajce pod tytułem "Czerwony Kapturek" - w niej wilk próbuje okraść biedną dziewczynkę w lesie, a potem zgwa... to znaczy zżera jej babcię, na dodatek ten wilk coś wciągał (- Babciu, dlaczego masz takie wielkie oczy? Hehe.), po czym przychodzi leśniczy i rozpruwa wilkowi brzuch, po czym wyciąga z niego nie strawioną babcię. A co powiesz na "Jasia i Małgosię"? [...]"

Łukasz, Koszalin

Heh, jaja muszą być! W poprzednim miesiącu opublikowałem wynurzenia Lecha, który nawiązał do świata filmu (po szczegóły odsyłam do poprzedniego numeru PE). Ze swojej strony pragnę dodać, co wyleciało mi z pacyny w najmniej stosownym momencie: iż filmy uważam po tysiąckroć bardziej szkodliwe, jeśli chodzi o "trenowanie zabójców i psychopatów". Ot, spójrzcie na Myszaqa czy nawet na mnie. Prawda jest taka, że filmy ukazują seks, przemoc, wybuchy, kastrowanie, pościgi i handel organami zdecydowanie bardziej sugestywnie, niźli czynią to gry wideo. To po pierwsze. Po drugie, filmów jest znacznie więcej niż gier. Po trzecie w końcu - filmy docierają do szerszego grona odbiorców, mniej więcej 100 000 razy szerszego. Można zatem powiedzieć, że filmy są złem wcielonym, a pierwszy lepszy reportaż telewizyjny, ot stanowiący instruktaż, jak sterroryzować samolot za pomocą plastikowych sztućców, uch, horror, który powinien zostać wyświetlony w kinie nocnym. Problem w tym, że psychopaci też oglądają telewizję, mało tego - nawet czytają gazety... Zczajasz? PUUII! (...) Szanowny Czytelniku, zmyj kleksa i wyraź swoją opinię, którą spisaną wyślij do PE. Co się tyczy "Jasia i Małgosi" - gdy miałem lat kilka, robiłem w pory, natomiast dzisiaj bym zeżarł cały ten domek, łącznie z piecem i miotłą Baby Jagi, hiehie! PS Mikołaj to pała!

PCHLI TARG

Sprzedam Game Boy Color + 4gry (PERFECT DARK (z [illegible]), DRIVER, TUROK RAGE WARS, TUROK 2) za jedyne 400 zł lub same gry za 75zł/szt. Sam GBC 160 zł. Tel. 0503 570 413, proszę Bolesa

Sprzedam Game Boy Advance z grami za 400 zł (stan idealny) lub zamienię na PSX lub Dreamcasta. W przypadku konsoli z kopiarką wypożyczam dodatkowo 1 grę gratis. Tel. (0 prefiks-60) 359 58 04, Grzegorz

Sprzedam grę DRIVING EMOTION TYPE S (PS2), nowa, oryginalna, stan bdb, cena 120 zł. Kontakt: rcm@wp.pl

Sprzedam konsolę Dreamcast na gwarancji + 2 pady + VMU + mysz + klawiatura + ok. 40 gier. Tel. (0-prefiks-14) 64 58 351, proszę Rostka; e-mail: [illegible]

Sprzedam kartę VS do PlayStation oraz gry: METAL GEAR SOLID i ACE'S EXODOUS. Ceny do uzgodnienia. Tel. 0607 84 78 25

PIEC... ECH...

„[...] Cześć HIV! Spieszę z odpowiedzią na postawione przez Ciebie pytanie "Jakim cudem PSX jest ciągle droższy od DC?". A niby czemu miałby być tańszy? PSX jest zdecydowanie lepszy do grania niż DC (szczególnie dla świeżo upieczonego Gracza). Jeśli ktoś patrzy głównie na możliwości techniczne, to wybierze DC i żeby go przekonać do PSX, ten musiałby kosztować 199 zł. Ale po co SONY takie straty? Olać to i liczyć na rozsądek kupujących... Analogicznie gdy ukaże się Xbox (299 funtów), cena PS2 (199 funtów) będzie za wysoka, jeśli chodzi o możliwości techniczne i wyposażenie (np. twardziel X-a). Tym niemniej nie widzę szans X-a, a byłem pierwszym napalonym na ten sprzęt. Ogólnie moja opinia zmierza w odwrotnym kierunku niż zg(Red.)akcji. (...) Pewien debil Silencer wypisał głupoty, jaki to piec jest dobry do gier. Odniosę się do kilku debilizmów: 1> "konsole są dla ludzi leniwych" - g***o prawda, nie dla leniwych, a dla rozsądnych. Trudność obsługi peceta dla "szarego" użytkownika to totalne przegięcie, tu standard to nie komputer jest dla ludzi, ale ludzie dla komputera. Ponadto występuje masa problemów zgodnie z zasadą: socjalizm to taki ustrój, w którym bohatersko walczy się z problemami nieobecnymi w innych ustrojach. 2> 1000 zł potrzeba mu na sprzęt na 2 - 3 lata, żeby grać na piecu, a ja na to: 1000 - owszem, ale na pół roku. Trzeba wiedzieć, że pecetowcy to kretyni, którzy są niezwykle odporni na "drobne" wady. Kiedyś mając już niezłą grafikę 256 kol. x 640x480, muzyki słuchali głównie na PC Speakerze (jakość szokująco słaba w porównaniu z grafiką). Jak się można przyzwyczaić do takiego absurdu. To do grania na klawiaturze też (co powoduje tworzenie bzdurnych standardów). 3> gość twierdzi, że nie jest ważne, na czym się gra. Owszem, ale nie na piecu, tu jest to najważniejsze - gdy recenzent konsolo-

GRA

NAGRODA: GRA NA KONSOLĘ PSX

List miesiąca

LASKA Z JAJAMI

„[...] Do szału doprowadzają mnie już te "wojny konsolowe" prowadzone przez Czytelników na łamach Waszej gazety. Ludzie! Wyluzujcie! Przecież każdy ma prawo lubić to, co chce i grać na czym chce! Jak się komuś nie podoba jakaś konsola, to niech nawet o niej nie myśli! Po co tyle krzyczeć, że to jest be, czy tamto jest be...? Dla jednych be, dla innych nie, i już! Jak kochasz PSX-a, to go kochaj i daj żyć (co dać??? kai.) innym. To samo kieruję do miłośników innych platform. To po pierwsze... A po drugie, jak już się tak obstaje za jedną platformą, to ci "obstawiacze" powinni mieć tak obszerną wiedzę na temat swojej konsolki, żeby nikt ich nie zagiął w tym temacie, a nie: "- Dlaczego tolerujesz tylko DC? - Bo... bo... no bo tak i już". Albo "bo moi kumple też na tym grają". Albo "bo wszystkie inne konsole są do d**y". Nie, ludzie, sorry, ale to jest czyste lamerstwo. Ja chciałabym mieć wszystkie konsole i wszystkie gry, które mi się podobają, na każdą z nich. I co w tym niby jest złego? Że chcę grać? Za to chyba nie dają kary śmierci, do licha?! Ci wszyscy krzykacze powinni wziąć coś na uspokojenie, akurat dla nich reklamują obecnie masę środków antydepresyjnych i odstresowujących... Po co to się tak szpulać? Zamiast się cieszyć, że jest tyle możliwości, to... To samo było w momencie, gdy wszedł na rynek DC: krzyczeli, rzucali się jak małpy w klatce (bez obrazy dla małpek), a za miesiąc, czy dwa połowa z nich miała DeCeki na chacie. No to o co chodzi, do jasnej ciasnej?! O ten tramwaj, co nie chodzi? Aaa... Szkoda gadać. Mam tylko jedno do powiedzenia takim ludziom: Wrzuć na luz, wsadź mordę w swoją konsolę i pozwól grać innym na tym, na czym chcą! Koniec! [...]"

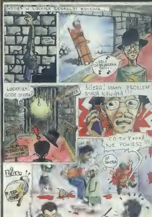
Andżelika, Rzeszów

Hi! O ile dobrze kojarzę, Twoje przemyślenia trafiają na łamy PE nie po raz pierwszy, jesteś konkretna i luzacka, toteż za taką postawę dostajesz ode mnie nagrodę: grę na konsolę PSX. Przy okazji pragnę wyrazić swe oburzenie w temacie lamerstwa. Niektórzy (liczna to grupa) przedstawiciele popkultury to maksymalni oszołomi. Wg nich najpoważniejsza jest grafa. Na miano paranoi zasługuje postawa wielu kretynów, którzy napalają się np. na X-owego DOA3. Nawet jeśli trzeci DEAD okaże się przewspaniały graficznie, z obserwacji wnioskuję, że system walki w nim zaimplementowany przypadł do gustu mało któremu maniakowi TEKKEN-a. Nic to! Kto kupi X-a dnia 14 marca nadchodzącego roku, mającego oficjalnie kosztować przeszło 1700 zł, czyli 2500 - 3000 zł), podczas gdy PS2 w sklepach będzie "stać" po ok. 1200 zeta, w dodatku półki będą się uginać od hitów...?

Komix Korner czyli komiksy czytelników

No to się narobiło! Nie sądziłem, że moje małe "ogłoszenie" wywoła taką reakcję, dzięki tysiącom Waszych głosów sen stał się rzeczywistością. Hie hie hie. Chcieliście, to teraz macie. Na łamach małej rubryki komiksowej będą pokazywane najlepsze prace Czytelników związane ofkoz z grami wideo - czyli tak jak do tej pory, tyle że opatrzone naszym [illegible] komentarzem. Od czasu do czasu wykombinujemy jakiś konkursik, aby co mniej utalentowani też mogli się wykazać. [Kleju]

[illegible]


GDZIEŚ W LOCHACH REDAKCJI EXTRIMA...
...SZŁA DZIEWECZKA DO...
ŁODAFAKA! GDZIE STARA?
STARUSZKA
CAUTION
ŚCIERA! MAMY PROBLEM! STARA NAWIAŁA!!!
CO TY K•••A!!! NIE POWIESZ
O! ŚCIERA

Prezentujemy komiks Artura Sałosa ze Starachowic. Gościu ma delikatną kreskę (widać, że coś czai w tym temacie). Ciekawe rozmieszczenie kadrów, fajne przedstawienie postaci i dobrze narysowane tła. To zalety jego prac (prac, bo przesłał nam trzy historyjki). Do wad, bo takie też się tu znalazły, zaliczyłbym przede wszystkim użycie słabej jakości papieru (polecam brystol), przez co straciła kolorystyka - jest nieco przygaszona. Odradzam też mieszanie w jednej pracy kilku technik - co jak co, ale farby i kredki do siebie nie pasują. Ogólnie jednak jest dobrze, rzekłbym nawet, że bardzo, zwłaszcza iż do sfery fabularnej nie mam żadnych zastrzeżeń - jest młodzieżowo. Artura proszę o niezwłoczny kontakt, najlepiej mailowy (facet, dlaczego nie brałeś udziału w konkursie na rysownika?) [Kleju] wy wystawi ocenę "9", to na konsoli Gracza też będzie warta "9", na piecu jest inaczej sprzęt recenzenta "9" sprzęt Gracza 1 - 3 (zatwardziały pecetowiec przyzwyczajony dojrzy nawet "8") Podsumowując, pecet nie nadaje się do grania. Pecetowcy są niereformowalni, są w stanie przyzwyczaić się do każdego absurdu. A czasu na wyjście z absurdu nie mają, bo muszą pracować na kasę, którą wpakują w pieca, no i oczywiście codziennie użerać się z licznymi piecowymi kłopotami. [...]"

Arek Mańak Maz

Oj, nie przekonałeś mnie. Wciąż upieram się przy swoim: PSX powinien kosztować co najwyżej 3 stowy. Dlaczego? Choćby dlatego, że istnieje na rynku od zarania dziejów, sprzedało się sporo egzemplarzy tego cacka, poza tym system schodzi śmiercią naturalną. (...) Różnica w technologii pomiędzy X-em a PS2 o ile wyślą pi nie będzie stanowić jakiejś przepaści, jak w momencie startu PSX (względem ówczesnych pieców). Nietrudno zauważyć, że na piecach znasz się "nie za bardzo", i pałasz chęcią do ich bluzgania, nie mając pomysłu na atak. Oto co w kwestii "PC jako konsola" ma do powiedzenia Seba z Gliwic:

"[...] Witka! (...) Gram od 9 roku życia (...) obecnie mam pieca i Pleja (...) Nie rozumiem, dlaczego ludzie tak panikują, że mają piece... kurna... bez przesady, ale na Pleju tylko pograsz. Tak możesz "wegetować" kilka latek, ukończyć szkołę (ewentualnie studia) i co dalej...? No tak - praca... I co przyjdzie Tobie (zwracam do bluzgających PieCe) z tego, że ukończyłeś wszystkie "fajnale"? że znasz wszystkie ciosy w TEKKENie 3? że masz wszystkie bryki w GT? Nic (oprócz satysfakcji)! W dodatku bluzgasz bardzo dobre narzędzie pracy, które może (w pewnym stopniu) pomóc zrobić jakąś kasę... Na studiach, na Pleju nie zrobisz projektu w AutoCadzie... nie zrobisz także witryn WWW na Szaraku... zapomnij o renderingu w 3D Studio... Chciałbyś obrobić jakiś plik graficzny w Photoshopie? - niestety na Pleju tego nie zrobisz. "No i co z tego?" - ktoś zapyta. Ważne, że gram. Tak ważne dla mnie też było ważne... do momentu, aż człowiek sobie uświadomi, że kiedyś skończy się sielanka, trzeba będzie zarabiać jakąś KONKRETNĄ kasę. Ludzie, skończcie pierdzielić, że PieC jest nędzny... jak chcecie grać, to kupujcie konsole! (...) PieC dla mnie jest narzędziem, które pozwala INWESTOWAĆ w siebie samego... (...) No i mogę zapodać na piecu Fallout Tactics, czy MAX PAYNE... i pogram... a jak chcę pograć w najlepszego soccera, to gram w ISS-a - i nie żalę się całemu światu, że mam nędznego pecete, tylko cieszę się, że pecet w jakimś stopniu przyczyni się do zmiany sytuacji materialnej... [...]"

EMU PS2?!

?: "[...] Niedawno czytałem na Sieci o emulatorze PS2, oczywiście działającym na dopasionym pececie. Wiem HIV, że orientujesz się w temacie emulatorów, więc z pewnością nie przeoczyłeś tego faktu... Jaki jest Twój stosunek w tej sprawie? Widziałeś, testowałeś, pierdziałeś...? [...]"

Alee, Sosnowiec

Pierdziałem (a i owszem!) i pierdzę na wszelkie podobne doniesienia. Tak się składa, że z założenia "sprzęt emulujący musi być kilkakrotnie silniejszy od sprzętu emulowanego". A zatem - wskaż konfigurację pieca, który choćby dorównywał Czarnuli w kwestii gier... Mój stosunek jest zatem oczywisty: oficjalnie dementuję wszelkie plotki, jakoby istniał emulator PS2, a pojawiające się zapewnienia, gwarancje, linki itd. proponuję uznać za nic ponad tanią ściemę... O próbie przepisania bibliotek obsługujących PS2 słyszałem tuż po premierze PS2 w Japonii i... po dziś nie mogę się doczekać produktu finalnego... hehehe! Powiem tak: nawet jeśli kiedyś powstanie emulator PS2 (co wydaje się wielce prawdopodobne, wszak akceleratory non stop przybierają w RAM, a procki w GHz itd.), z pewnością nie obsłuży gier z PS2 w stopniu zadowalającym, gdyż... Mniejsza o to - póki co Czarnula rządzi i nic jej nie zastąpi (czy X da radę zepchnąć ją z pozycji lidera na rynku... najbliż

DO SHIVY...

?: [...] Siemka! Co do cholery się stało i czemu w ostatnim "Kąciku..." nie było Nauki Jazdy do THPS2?!?! Mam Ci wąglika podesłać? Lepiej uważaj i zawczasu zaopatrz się w system dezynfekujący). Mam nadzieję, że w następnym numerze nie zapomnisz o fanach TONY'ego! Mam jeszcze "świeże" pytanie dotyczące THPS3 - słyszałem, że będzie możliwość łączenia combosów zeskakując z rampy. W jaki sposób to się będzie odpalać - jakimś specjalem, czy jak?! [...]"

Rey, e-mail

Shiva: Nauki Jazdy nie było w poprzednim numerze z tego względu, że nawaliła ekipa mająca wyczesać jakiś rekordowy link, a przecież np. moich dokonań na pewno Ty i reszta Czytelników nie chcielibyście oglądać hehe! W bieżącym wydaniu "Kącika..." nadrabiamy zaległości... Co do trzeciej części zmagań HAWKa - zerknij do recenzji, Myszaq pewnikiem wspomina o wszystkich innowacjach zawartych w grze. Wąglika możesz śmiało podsyłać, bo ten redakcyjny już się kończy i nie ma czym karmić staruchy w lochach (poza tym Kujol ciągle narzeka, że coś by przekąsił)

DO SHIVY 2...

?: "[...] Piszę w sprawie "gał" na DC - jak powszechnie wiadomo, w tym temacie jest totalne dno na ten sprzęcik i nie ma ani jednej porządnej piłeczki (dziwię się, że dotąd nie wyszedł Bleem! z obsługą ISS-a! WYJDZIE?!) Mam więc pytanko - jako że Drima mam od ok. 4 miesięcy i grałem w takie (s)hity, jak UEFA STRIKER, SWWS 2000, VIRTUA STRIKER 2 oraz UEFA DREAM SOCCER (ten ostatni nawet ujdzie w tłumie), czy jest jeszcze jakaś godna uwagi piłka nożna, która wyjdzie na "Makarona" lub którą przegapiłem? [...]"

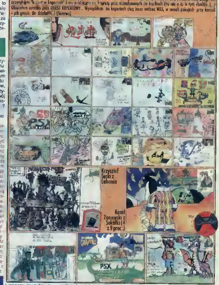
Przemol, e-mail

Shiva: Zacznijmy może od sprawy emulatorka Bleem! Też zachodzę w głowę, czemu jego twórcy nie wezmą się za wypluście na rynek płytki obsługującej fantastyczne ISS PE. Z informacji, jakie posiadam, wynika, że pakiet odpalający ten tytuł na DeCe NIE jest w ogóle brany pod uwagę i szczerze mówiąc, wątpię by kiedykolwiek się pojawił. Niestety. Z kolei sprawa dostępnych na "Makarona" piłeczek... cóż, nie przesadziłbym, że VS2 to shit! Gierka stanowi przykład czystego, cechującego przecież chłopaków z SEGI nie od dziś - arcade i naprawdę da się w nią pograć. Z nowości zerknij do recenzji (w bieżącym numerze "ekstrema") nowego tworu SEGI pt. 90 MINUTES... ostatnia piłka na DeCe mocno rozczarowuje i prawda jest taka, że konsolka ta nigdy nie dostała i nigdy już nie dostanie niczego NAPRAWDĘ godnego uwagi w klimatach futbolu. Taki "lajf"

Nieustający konkurs na...

Najładniejszą kopertę

To mi się podoba! Sporo kopert jest ładnie popaćkanych, kolorowych i tego-owego, nawet "Pani pocztowa" ostatnio zwróciła na to uwagę. W bieżącej edycji "numer jeden" to prace Kamila Zaniewskiego z Sokółki, który jednocześnie od następnego miesiąca ma przymusową dyskwalifikację za przysyłanie ZBYT DUŻEJ ILOŚCI KOPERT i tym samym narażenie przemysłu kredkowego na głęboką zapaść. Pad już leci w Twoim kierunku... Krzysztof Suski z Lubania Śląskiego dostaje kartę pamięci. Aha, i jeszcze dwie uwagi: nie przysyłajcie "kopert w kopertach" i nie naklejajcie na koperty prac namalowanych na kartkach (bo nie o to w tym chodzi) (...) Obiecałem ostatnio jakiś QUEST KOPERTOWY... Wymyśliłem: na kopertach chcę teraz widzieć WAS, w swoich pokojach, przy konsoli - jak gracie. Do dzieła!!! [Scorwo]



Krzysztof Suski z Lubania

Kamil Zaniewski z Sokółki (4 z 9 prac)

Rozwiązanie konkursów

Konkurs z wiedzy o serii RESIDENT EVIL

Poprawne rozwiązanie: 1) Joseph 2) RESIDENT EVIL i RESIDENT EVIL CODE: VERONICA, 3) RESIDENT EVIL GUN SURVIVOR

Przysłały tylko dwie prawidłowe odpowiedzi (a było EASY), nadesłane przez Marcina Lewandowskiego z Jeżewa (otrzymuje Lightguna) i Łukasza Malika z Dąbrowy Górniczej (otrzymuje Multi Tap). Stawki na CO przechodzą do następnych konkursów

Konkurs z wiedzy o grach CAPCOM i SNK

Poprawne rozwiązanie: KYOSUKE

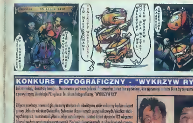
zwycięzcami zostali: Adam Bańkowski z Zamościa (otrzymuje TIME SPLITTERS) i Ngo Khanh Ngoc z Warszawy (otrzymuje RIDGE RACER V)

Konkurs dla miłośników niezrozumiałych, japońskich gierek

Poprawne rozwiązanie: A-4 B-3(8) C 2 D-B(3) E 1 F 7 G 5

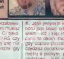
Odpowiedź A-4 dotyczy gry CRANE MASTER HINAJOU-KENKI IPPATSU (tylko dźwig) i nie to samo co KENKI IPPATSU (między innymi koparka). Małe nagrody otrzymują: Paweł Lubicki z Kwidzyna i Marek Cielek z Roby Wyżnej. Nagroda pocieszenia (Windows 98 SE - czeska wersja językowa), Mariusz Bratek. Prawie było tak blisko - nieaktualne A-4 6)

Pozostałe dwie małe przechodzą do następnych konkursów


Japonia 15 lipca 1410
NIE JESTEŚMY TRUPAMI!
MAMUSIU!!! JA NIE CHCĘ UMIERAĆ
TO NIEPOKONANI DYNIASTY WARRIORS!
WALCZYMY O WOLNOŚĆ DLA WSZYSTKICH WARZYW!
AAARGH UMIERAM!
Wells 2001

KONKURS FOTOGRAFICZNY - "WYKRZYW RYJ"

Jak mówią, świat się śmieje... Nie zawsze jest nam jednak do śmiechu, lecz ten się śmieje, kto się śmieje ostatni (koń by się uśmiał!). W związku z powyższym, Redakcja PE ogłasza konkurs fotograficzny: "WYKRZYW RYJ".



Zdjęcia powinny zawierać głupie miny strojone do obiektywu, stąd widzimy będzie akcent grozy. Jako że wkrótce Gwiazdka, Sylwester i kupa innych przypadkowych/okolicznościowych imprez, termin nadsyłania zdjęć ustalamy na ostatni dzień stycznia '02 włącznie (decyduje data na stemplu pocztowym). Pięć najgłupszych, najbardziej wykrzywionych ryjów zostanie uhonorowanych nagrodami-niespodziankami, a wszystkie godne uwagi - opublikowane. Prace należy nadsyłać na adres Redakcji z dopiskiem na kopercie "Konkurs Wykrzyw Ryj!". Co ważne, pod uwagę będą brane jedynie prace pod postacią wywołanych zdjęć (w formie elektronicznej - odpadają). Do roboty - mięśnie twarzy w ruch!

CO KUPIĆ?

Zdarzało się, że zazdrościłem kumplom mającym GB, iż mogą grać wszędzie, ale wiedziałem, że gdy tylko wrócę do domu, tam czekać już na mnie będzie PSX. Nie zmienia to faktu, że zawsze chciałem mieć handhelda.

K: GBA to wspaniała kieszonsolka o ogromnych możliwościach, nie zastąpi Ci jednak konsoli stacjonarnej. Z drugiej strony nowy Game Boy jest idealnym rozwiązaniem dla studenta lub osoby często przebywającej poza domem. Sam musisz zdecydować, powiem Ci tylko, że taki ADVANCE WARS czy MARIO KART potrafią dać nie mniej radości niż poważne gry z dużych konsol.

A teraz – nie mam w co grać. Kiedyś byłem psxowym szowinistą, więc zacząłem (już jakiś czas temu) zbierać kasę na PS2. Teraz obojętne mi jest, na czym mam grać (PS2, X, GC). Najtrafniejszym wyborem w moim przypadku (jako że DVD mnie nie interesi) wydaje się loster, bo jest najtańszy.

K: Jeśli jedynym kryterium wyboru jest kasa, od razu mówię – idź i kup PS2. Obecna cena to około 1500 zł, jednak gdy dobrze poszukasz, zaoszczędzisz dodatkowo 300 zł. Pamiętaj o jednym – gwarancja to podstawa. Jeśli zaś chodzi o GC, to dam głowę, że kiedy się już u nas pojawi, będzie kosztować przynajmniej tyle, co PS2. Zdziwiony? Popatrz na Xboxa – 1200 zł w USA, ale już 1900 w Europie.

Za resztę kasy kupiłbym GBA (podczas kolejnych wakacji moja siostra jedzie do USA – tam podobno taniej;). Ale czas pokaże, na co się zdecyduję. Czyżby komplet GBA+GC?

K: Fakt współpracy obu tych konsol NINTENDO traktuje bardzo poważnie. Wymiana danych, używanie GBA jako dodatkowego pada... Bardzo możliwe, że w przyszłości pojawią się zestawy GBA+GC+okablowanie, nie wydaje mi się jednak, by warto było tak długo czekać. Na Twoim miejscu kupiłbym dziś GBA oraz PS2, ewentualnie DC!

W związku z ewentualnym kupnem GBA mam pytanie. Otóż obiło mi się o uszy, że niedługo ukaże się GBA z nowym podświetlanym wyświetlaczem (LSD, SLD czy jakie cuś). Chciałbym wiedzieć, ile takie cacko będzie kosztować i kiedy się ukaże? Foorman

K: Rzeczywiście, jakiś czas temu po Sieci rozeszły się takie informacje, jednak NINTENDO nabrało wody w usta – żadnych zdjęć, daty premiery... dosłownie nic. Jaki jest sens wypuszczania nowego GBA, skoro ten sprzedaje się wspaniale? Jest szansa, że coś takiego ukaże się jako seria limitowana, oczywiście odpowiednio droższa, u nas raczej nieosiągalna. Moja rada: kup zwykłego Advance'a i robela (wormlight) – z pewnością nie pożałujesz. Problem wysokich cen cartów praktycznie nie istnieje, gdyż ostatnio pojawiły się firmy wymieniające gry za niewielką opłatą. [odpowiadał KILu]

GŁUPIO-ŚMIESZNO-MIĘSNE TEKSTY CZYTELNIKÓW

[Playman] (zachowano oryginalną pisownię – kac)
(...) Archiwalia, Prezentacje, Tips & Tricks – uwielbiam to czytać. Więcej tego, co mówicie nam nowego! (...)
(...) Po co mam się uczyć i zostać lekarzem? Ja chcę recenzować gry, a nie zabijać ludzi:). Chcę być taki jak Wy (czyli poje**ny, mieć fajne laski, pierdzieć gdzie popadnie i tak dalej)! (...)
(...) Możesz potraktować ten list jak opowieść z morałem, a następnie spalić (jak wszystkie zresztą). Mam to po prostu głęboko z kokardką. (...)
(...) Pozdrowienia dla Redakcji z krainy [illegible] (...)
(...) Jakie komendy wydaje japoński dowódca plutonu egzekucyjnego? Gotuj się... Cel... NTSC!!! (...)
(...) Jak zapisze ten list, to następny wykuję na kamiennych tablicach (chyba nie zakłócę glazury?!) (...)
(...) Kilu, pocałuj mnie w kiszkę od stolca! (...)
(...) Dawajcie więcej chińskich gierek! (...)
(...) Piszę do was pierwszy raz. Trochę mam tremę. (...) Czy przy [illegible] przypalić spodnie? Ja próbowałem i się przypaliłem.) (...)
(...) Napiszcie, jakie PS2 jest modne, bo moja stara mi nie wierzy, a z waszych ust będzie to [illegible] (...)
(...) Kiedy widzę tę piękną, gładką i pełnie niepogiętą okładkę PSX EXTREME, to cudnie pachnącą stronę kartek, to... o kurde, czyżbym szczytował?! (...)
(...) Napisałem do was, bo bardzo podoba mi się, że rozdajecie memorka za dobre listy, a mnie by się przydało. No nic, czekam na nagrody, tylko podpiszcie się! (...)
(...) Ja jestem wierny wielbiciel konsol Pegaz, Terminator, Polystation i Kombo. To mnie kręci i podnieca, gdy trzymam tego wielkiego, twardego [illegible] Dżojstika. Ostatnio kupiłem se nową grę na Pegaza za 15 zł. Kończy nazywa się "TONI CHAŁK SKEJTBORDING VI". Był to prawdziwy cud [illegible], tylko czemu jakiś Ruman zamienił okładkę od kasety i dostałem jakiegoś jeb**a "MORTAL KOMBAT 3J TUINAMENT"?! (...) Ile kasy potrzeba na zainstalowanie w Pegazie Internetu, video, telewizji kablowej i gnia? (...) Na podwórku mówili, że kiedyś w Czarnobylu [illegible] na reaktor! Teraz se jeżdżę sparaliżowany na wózku [illegible] i oczywiście gram na Pegazie?! (...)
(...) Siedząc w domu i grzebiąc w uchu, rozmyślałem, jak uporządkować świat. Wtedy do głowy wpadł mi pomysł, aby zarzucić troszkę makulatury (...)
(...) Co można stwierdzić po przeczytaniu stosu bzdur, który wyszedł spod ręki bandy [illegible] niedorozwojów? Ileż to razy nie przemyślałem, myśląc, z jakiej wysokości trzeba upaść, aby dostać taką pracę?! (...)
(...) Mogę się założyć o głowę Sonyego, że większa połowa czytelników PE ma przerobione konsole (...)
(...) Więc także wyssajcie mi bąka z d**y, i wyrywając kuna fuck do Pokolstona ze swoimi oryginalnymi grami! (...)
(...) Aaa, i powiedzcie Scinowi, że [illegible] (...)

Konkurs Brodka na Czytelnika Roku PSX EXTREME

Prac mi na razie zbyt nie zalaliście, ale te, które już mam, pozwolę sobie ocenić. Najpierw jednak parę uwag natury ogólnej. Jako jednoosobowe jury mam prawo do sporej subiektywności w ocenie prezentujących mi się Czytelników, a to z tej racji, że zwycięzcy trzeba będzie poświęcić nieco powierzchni "Extreme" (czyli wywiad) i to ja będę z tego rozliczony. Szukam więc naprawdę ciekawej osoby! Zachęcam jednak do udziału każdego z Czytelników, bo tak naprawdę wygrać może każdy z Was.

Prace oceniam, biorąc pod uwagę 10 aspektów, za które przyznaję od 0 do 10 pkt.
1. Pierwsze wrażenie – tu oceniam wizualny aspekt pracy. Estetyka pisma, koperty, sposób prezentacji, ewentualne rysunki. I tu nie jest tak, że za papier czerpany dycha murowana! Ważne, aby praca była schludna i czytelna.
2. Ortografia, interpunkcja itp. – nie ma lekko. Już na wstępie wspominałem, że zwracam na te rzeczy uwagę. [illegible]
3. Sposób prezentacji pracy – tu głównie zwracam uwagę na formę, oryginalność, pomysłowość w stworzeniu własnej koncepcji.
4. Przedstawienie się – jak każdy normalny człowiek lubię wiedzieć, z kim mam do czynienia i znać swojego rozmówcę. Jaki jest, co lubi, jego wady i zalety.
5. Treść pracy – tu oceniam, jak wiele elementów zawarto w danej pracy, o czym mowa.
6. Przemyślenia – a tu oceniam trafność spostrzeżeń Czytelnika, celność jego uwag, przemyśleń.
7. Fragmenty życiorysu – opowiastki, anegdoty, wydarzenia z życia danej osoby, wszystko.
8. Ciekawostki – tu oceniam grę słów, elementy językowe i nie tylko, niespotykane w innych listach.
9. Osoba – czyli wstępna ocena zainteresowań, hobby i tego wszystkiego, co dany zawodnik robi obecnie.
10. Moja sympatia – jakie mam odczucia po przeczytaniu danej pracy.

Tyle ogólnie, czas na podsumowanie

1. Błażej Szczygieł z Lublińca – 21 pkt
Praca zatytułowana "Nienormalny żywot gracza". Oprócz tego opis życia związanego z grami, zestawienie chronologicznego spisu gier i kolejnych platform oraz zapoznałem się z rekordem [illegible] kolegi. Też tak coś mam! Czy ty poza grami nie masz żadnych innych zainteresowań? Jedynym pozytywnym elementem tej pracy była nuta nostalgii za dawnymi tytułami.

2. Tomasz Modrij z Wrocławia – 19 pkt.
Praca w formie listu i dołączonego do niego żenująco kiepskiego opowiadania. Już pierwsze zdanie wskazuje, że z niezłym macho mamy do czynienia, bo per "mongoły" (Red.) [illegible]. Zaraz po tym [illegible]. Co do opowiadania, to jest to po prostu kolejna część, ale pierwsza na szczęście gdzieś przepadła. Jeśli sądzisz, że Scinu to zamieści, to chyba naprawdę nie znasz go za krytyka [illegible]. Kiepściem raczej nikt tego konkursu nie wygra.

3. Wojtek Celiński z Bytomia – 20 pkt
Chciałbym więcej ocenić Ci, nie mogę, bo w całym tekście nie napisałeś ani jednego słowa o sobie. A tekst, choć pełen niezbyt oryginalnych przemyśleń, niewiele mi o Tobie powiedział.

4. Krzysztof Wołek z Siemianowic Śląskich – 39 pkt.
Pierwsza uwaga – tak naprawdę to do końca nie wiem, czy piszesz o sobie, [illegible], a nie inną formę narracji, czy też naprawdę piszesz o koledze. Jeśli tak, to właściwie nie wiem, kogo ocenić: Ciebie czy jego? Styl pisania OK. Czyta się wartko, przytaczane historie są dość ciekawe.

5. G. L. z Kielcz – 40 pkt
Pierwsze minusy za brak imienia, jeśli [illegible] do nas. Druga uwaga – forma, którą się posłużyłeś, jest plagiatem. Mówiąc krótko, G. L. zrobił pracę w formie "wywodu Brodka". Sam styl mi odpowiada, a narracja została zwrócona bezpośrednio do mnie. Zrobiłeś to jako pierwszy, czyli, że było to dobre posunięcie, gdyż czyta się wtedy pracę zupełnie inaczej.

6. Emilia Gorzałek z Łodzi – 65 pkt (58+7 za dwie prace)
Pierwsza i jedyna jak dotychczas kobieta w konkursie pokazała mi... a jakże, że potrafi zaskoczyć facetów. Praca zawiera bardzo dużo informacji na temat własnej osoby, omawia zainteresowania. Samo przedstawienie się potrafiło mnie zaskoczyć, gratuluję pomysłów. Potem zaś do końca subtelna narracja ukazująca coraz to nowe aspekty osobowości i cechy charakteru. Wiele też [illegible] emocjonalne autorki, co nadało jej pracy osobisty charakter. Praca zdecydowanie najlepsza w tej edycji konkursu. Kolejny list od liderki konkursu przyniósł uzupełnienie danych o sobie, o tym, co lubi, a czego nie, oraz porcję rysunków.

7. Andrzejczak Łukasz z Nowych Górek – 20 pkt
Właściwie jest to tylko kilka przemyśleń poprzedzonych krótkim wstępem, w którym między innymi twierdzisz, że uważasz się za interesującą osobę. Chwała Ci za to, ale przekonaj o tym mnie.

Nie mam powodów do [illegible] dziewczyna, ale to naprawdę nic jeszcze nie przesądza. Wykazuje ona wprawdzie dużo zaangażowania, ale należy pamiętać o nagrodzie, której łatwo naprawdę nie będzie. A bycie bohaterem wywodu w największym konsolowym piśmie w kraju to naprawdę jest COŚ. Jeśli ktoś poczuł się potraktowany zbyt surowo, to niech łapie za długopis i przekona mnie o tym, a ja z przyjemnością napiszę w następnym podsumowaniu: mea culpa. Czekam też na nowych uczestników. I nie bójcie się!!! ([illegible] M. Brodecki)

Wydaje mi się [illegible] TOP LISTY [illegible] Nadesłał Daniel Łagowski z Częstochowy

[illegible]

Gry na konsolę Play Station I
Spayo III
Final Fantasy VIII
Dead or Alive II

Gry na konsolę Play Station II
Tekken

NBI 2001

TIPSY

by El Loco

NO COMPLY
SPEED X2

Wszyatkie bronie:
R2,R2,L1,R2,←,↓,→,↑,←,↓,→,↑
Zbroja: R2,R2,L1,L2,←,↓,→,↑,←,↓,→,↑
Pieniądze.
R2,R2,L1,L1,←,↓,→,↑,←,↓,→,↑
Energia: R2, R2, L1, R1, ←,↓,→,↑,←,↓,→,↑
Czolg: 6 razy ●,R1,L2,L1,▲,●,▲
Więcej przemocy:
■,L1,●,↓,L1,R1,▲,→,L1,X
Mgła: L1,L2,R1,R2,R2,R1,L2,X
Deszcz: L1,L2,R1,R2,R2,R1,L2,●
Normalne pogoda:
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, ▲
Większe zachmurzenie:
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2,■
Przyspieszenie czasu:
3 razy ● 5 razy ■,L1,▲,●,▲
Przechodnie się biją
↓,↑,←,↑,X,R1,R2,L2,L1
Przechodnie atakują:
↓,↑,←,↑,X,R1,R2,L1,L2
Przechodnie szaleją:
R2,R1,▲,X,L2,L1,↑,↓
Przechodnie się boksują:
→,R2,●,R1.L2,↓,L1,R1
Zmiana swojego wyglądu:
→,↓,←,↑,L1,L2,↑,←,↓,→
Auta w najbliższym otoczeniu wybuchają:
L2, R2, L1, R1, L2, R2, ▲,■,●,▲,L2,L1

grand theft auto III

Ekstra opcje: na ekranie opcji naciśnij L1+R1

Hyper Spray: ukończ grę 2 razy. Rozpocznij nową grę, Hyper Spray znajdziesz na południe od motor home.

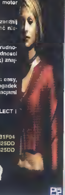
Czytaj wszystkie napisy: ukończ 5 razy grę, zacznij po raz kolejny - będziesz w stanie przeczytać niewyraźne wcześniej napisy na znakach.

Piła łańcuchowa: ukończ grę na poziomie trudności Normal i takowym ustawieniu stopnia trudności zagadek. Rozpocznij nową grę, a piłę (brutalu;) znajdziesz między kłodami przed cmentarzem.

Przejdź grę na poziomach trudności zagadek: easy, medium i hard. Wybierz ponownie poziom zagadek hard i rozpocznij nową grę z nowymi kombinacjami zagadek.

Podczas gry wciśnij jednocześnie L1, R1, SELECT i START - wrócisz do ekranu tytułowego.

Kody na Gamesharka:	
Najpierw wklep.	EC8DBED014431F04
Nieskończona energia:	4CA9F29A145625DD 4CA9F2A2145625DD



SILENT HILL 2

Wejdź do menu opcji i wpisz jako kod.
Dostęp do czaru Mine: KABOOM
Dostęp do czaru Lighting Cloud: STORMYWEATHER
Dostęp do czaru Lighting Bolt: KILOWATTS
Dostęp do czaru Fireball: STRIKEAMATCH
Dostęp do czaru Horning Head: DODGETHIS
Dostęp do czaru Tornado: BLOWHARD

Professional Mode: wybierz tryb Arcade, następnie podświetl "HARD" na ekranie wyboru poziomu trudności. Przytrzymaj L1+R1 - aż zmieni się na "PROFESSIONAL".

GRAN TURISMO 3
A-spec
GT 3

Graj jako Baiken:
Żeby dostać Baikena, przejdź tryb Normal bez kontynuacji.

Dostęp do Tastament i Dizzy:
Na ekranie tytułowym wciskaj ↓,←,←,↑,Start.

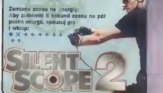
Dostępni bossowie i Hard Mode:
Na Arc Logo naciśnij ↓+■+L1+R2. Przytrzymaj przyciski dopóki napis "Team Neo Blood" nie zniknie. Baiken, Testament i Justice będą teraz dostępni w Vs Mode.

GUILTY GEAR X

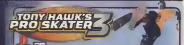
W trybie Story:

Zamiana energii na czas:
Aby zamienić pół paska energii na 5 sekund czasu, spauzuj grę i wklep:
↑,↑,↓,↓,←,→,←,→,X,●.

Zamiana czasu na energię:
Aby zamienić 5 sekund czasu na pół paska energii, spauzuj grę i wklep:
●,X,→,←,→,←,↓,↓,↑,↑.



Z powodu małej ilości materiałów KĄCIK SZPERACZA być może w następnym numerze.



Tryb dziecięcy - spauzuj grę, przytrzymaj L1 i naciśnij (kierunki) → →
Słaba grawitacja - spauzuj grę, przytrzymaj ? i wciśnij → ↑
Zawsze pełny licznik specjali - pauza, trzymaj L1 i wduś →,←
Tryb wielkich głów - pauza, trzymania 1 1 i wciskanie

GAME BOY ADVANCE

TIPSy [El Loco]

Mario Kart Super Circuit

Special Cup:
Aby otrzymać dostęp do Special Cup musisz zdobyć złote trofeum we wszystkich wyścigach

Oryginalne trasy z Super Mario Kart:
Wygraj z rankingiem "A" lub lepszym w każdym z pucharów w GP mode następnie naciśnij L lub R na ekranie wyboru pucharu - otrzymasz dostęp do tras z Super Mario Kart

Spider-Man: Mysterio's Menace

Wybór poziomów: wpisz CD LQ lub RVR0S jako kod
Wszystkie levele ukończone z wszystkimi przedmiotami: wpisz JV31 jako kod
Nowe stroje: wpisz SP1DY lub SM11W lub SMXXW jako kod
Dostęp do wszystkich leveli: wpisz JV37T jako kod
Dostęp do wszystkich leveli i power-upów: wpisz JV33R jako kod
Super kod: wpisz 7VR4Z jako kod
Super kod 2: wpisz RV8W1 jako kod

Super Mario Advance

Dostęp do Yoshi Mode: ukończ całą grę Super Mario Brothers 2 w 100% - otrzymasz nowy tryb Yoshi Mode (należy odnaleźć po dwa ukryte jajka na każdym poziomie). Jeśli ukończysz ten tryb będziesz mógł grać jako Yoshi!

Tony Hawk's Pro Skater 2

Spauzuj grę i przytrzymaj R, teraz
Maks kasy: naciskaj
B A ← ↓ B ←,↑ B ↑ ←,←

Wybór poziomu: naciskaj
A,Start A,←,↑,↑ ↓ ↓,↑,↑,↓

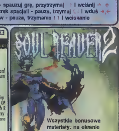
Spider-Man: naciskaj
↑ ↑,↓,↓ ← ← ← ← B,A,Start

Dostępne wszystkie levele i maks kasy: naciskaj
B A,←,↓ B ← ↑,B ↑ ←,←

Dostępne wszystkie cheaty naciskaj
B,A,↓,A,Start,Start,B,A,←,B ←,A,↑ ←

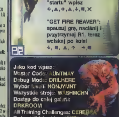
Fighting Mode: naciskaj
←,A,Start A ←,↑,Start

Wyzerowanie czasu naciskaj
← ↑ Start ↑ ←

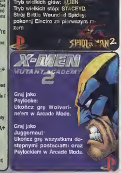


Wszystkie bonusowe materiały: na ekranie "startu" wpisz
←,▲,→,▲,↓,■,✕

"GET FIRE REAVER": spauzuj grę, naciśnij i przytrzymaj R1, teraz wciskaj po kolei
↓, ■, ▲, ↑ →,■



Jako kod wpisz:
Master Code: AUNTMAY
Debug Mode: DRILHERE
Wybór leveli: NONJYMNT
Wszystkie stroje: WASHMCHN
Dostęp do całej galerii: DRKROOM
All Training Challenges: CEREBRA
Tryb wielkich głów: ALIEN
Tryb wielkich stóp: STACEYD
Strój Battle Wounded Spidey: pokonaj Electro za pierwszym razem



Graj jako Psylocke:
Ukończ grę Wolverine'em w Arcade Mode.

Graj jako Juggernaut:
Ukończ grę wszystkimi dostępnymi postaciami oraz Psylockiem w Arcade Mode.

PRZEKAZ WYPEŁNIJ DRUKOWANYMI LITERAMI

Zamawiam prenumeratę*
☐ kontynuacja prenumeraty

6 miesięcy	12 miesięcy
33 zł	57 zł

Zamawiam numery archiwalne*
Cena Nr 1 11/12 4,5 zł Nr 13 29 5,5 zł od Nr 30 6 zł

Zamawiam "Poradnik PSX Extreme"* Nr. 1/98 10 zł ☐

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT Nasz NIP

☐ Upoważniamy firmę Grupa 69 do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

PRZEKAZ WYPEŁNIJ DRUKOWANYMI LITERAMI

Zamawiam prenumeratę*
☐ kontynuacja prenumeraty
6 miesięcy 33 zł
12 miesięcy 57 zł

Zamawiam numery archiwalne*
Cena Nr 1 11/12 4,5 zł Nr 13 29 5,5 zł od Nr 30 6 zł

Zamawiam "Poradnik PSX Extreme"* Nr. 1/98 10 zł ☐

PRZEKAZ WYPEŁNIJ DRUKOWANYMI LITERAMI

Zamawiam prenumeratę*
☐ kontynuacja prenumeraty
6 miesięcy 33 zł
12 miesięcy 57 zł

Zamawiam numery archiwalne*
Cena Nr 1 11/12 4,5 zł Nr 13 29 5,5 zł od Nr 30 6 zł

Zamawiam "Poradnik PSX Extreme"* Nr. 1/98 10 zł ☐

PORADNIK PSX EXTREME
SUPER NAKLEJKA
44

PORADNIK

Każdy egzemplarz PORADNIKA PSX EXTREME zawiera super naklejkę, którą możesz zmienić oblicze swojej konsoli. Możesz nakleić na swoją konsolę grafikę Resident Evil 2, Tekken 3 (w dwóch wersjach) bądź Tomb! Tego nie dostaniesz nigdzie indziej. W PORADNIKU PSX EXTREME znajdziesz m.in. tipsy i porady do ponad 350 gier na PlayStation (44 strony megapomocy), wyczerpujący artykuł o prawdziwej historii tej konsoli i przegląd podstawowych akcesoriów na PSX.

W każdym PORADNIKU znajdziesz jedną z ekstra naklejek na Twoją konsolę